REVISTA DE LOS USUARIOS DE COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIONES. UNA PUBLICACIÓN DE IDG COMMUNICATIONS

ECUADOR

PCWorld

NÚMERO 371 AÑO XXXVI / ENERO 2014

2014

goodGAME

STAR CITIZEN UPDATE

28

NOTICIAS

LOS ACTIVISTAS POR LA LIBERTAD TECNOLÓGICA

19

CONSEJOS

LAS HERRAMIENTAS ESENCIALES PARA QUE EMPIECES A PROGRAMAR

34

EL FUTURO RENACE

LAS NUEVAS TENDENCIAS

LO QUE FUE Y LO QUE SERÁ EN 2014



Hasee

ENJOY Hasee - ENJOY LIFE

The New York Times: EL SEGUNDO FABRICANTE MÁS **IMPORTANTE DE CHINA.**







TECNOLOGÍA DE PUNTA







AL MEJOR COSTO.

UNA ELECCIÓN INTELIGENTE

DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS

***AMBATO:** TECNICOM Av. Guaytambos 18-164 y Babacos (Sicoa), Telf: 032824003 * **COCA:** MEGACOMPU Cuenca e Inés Arango Telf: 0688880931 * **CUENCA:** ROMAN PÉREZ ASO. Sucre 4-07 y Vargas Machuca, Telf: 072842065 * ...
VENT Av. Plaza Dañín 1-14 y Av San Jorge. Telf: 042292069; COMPUMEMORY S.A. Av. 9 de Octubre y Chile. Planta baja. Local C3, Telf: 042566030 * **IBARRA:** WORLD COMPUTER Pedro Moncayo 3-53 y Rocafuerte, Telf: 0626...
KAZADOMPU CIA. LTDA. Bolívar 509 entre colón y Tarqui, Telf: 072936825; ROMAN PEREZ ASO. 25 de Junio entre Callejón Banaoro y Buenavista. Telf:072963383 * **MANTA:** HARD SOFT NET Av. 11 e/ Calle 12 y calle 13, Tel...
COMPUTADORAS Av. 13 y Calle 13, Telf: 052621464 * **PORTOVIEJO:** COMPU FREDD García Moreno entre Pedro Gual y 10 de Agosto, Telf: 052657030; COMPU TEACH Pedro Gual 925 y García Moreno, Telf: 052637412 * **PUYO:** ELEC...
Francisco de Orellana. Telf: 032889777 ***QUITO:** COMISARIATO DEL COMPUTADOR Av. Colón OE 140 y América, Telf: 022559777; HIGH TECNOLOGY Av. Colon OE 2-24 y 10 de Agosto. Telf: 023214495; EROVER PC Jorge Washington y A...
Telf: 022228746; ESAÓN CIA. LTDA. Selva legre OE - 231 entre Toribio Montes y Versalles, Telf: 022501488 * **RIOBAMBA:** LA COMPETENCIA García Moreno 21-41 y 10 de Agosto, Telf: 032960453 * **SANTO DOMINGO:** COMPU STO...
de Mayo, Telf: 022742850; INTEL DIRECT Ibarra 903 y Av. 29 de Mayo. Telf: 022768580 * **TULCÁN:** MEGA COMPU Sucre y 10 de Agosto (Esq.), Telf: 062988131; TECH NET Pichincha entre Bolívar y Sucre, Telf: 062987145.
***MAYORISTA EXCLUSIVO PARA EL ECUADOR: REPYCOM CIA. LTDA.** Telf: 072817070 www.repycom.com.ec

COMIENZA UN NUEVO AÑO

DESEAMOS A TODOS NUESTROS LECTORES
UN AÑO LLENO DE PRODUCTIVIDAD

FUERZA EN LOS MOMENTOS ADVERSOS,
SERENIDAD EN LA DIFICULTAD Y
SABIDURÍA EN LOS MOMENTOS DE DUDA

FELIZ 2014



< Agosto de 1999: Ataque a la NASA por un adolescente

Cada vez se reduce más la edad de lo hackers y Jonathan James es uno d los más pequeños. En 1999 entró en la computadoras de dos principales agencia estadounidenses: la Agencia de Reducció de Amenazas y la NASA, interceptand miles de mensajes confidenciales contraseñas y el software que controlab toda la vida en la agencia espacia internacional

El daño ocasionado fue tal que la NAS tuvo que apagar sus redes por más de tre semanas. Jonathan o Comarade (A la derecha en la actualidad) cómo se le conocida, fue e primer hacker menor de edad en entrar la cárcel con solo 16 años

---

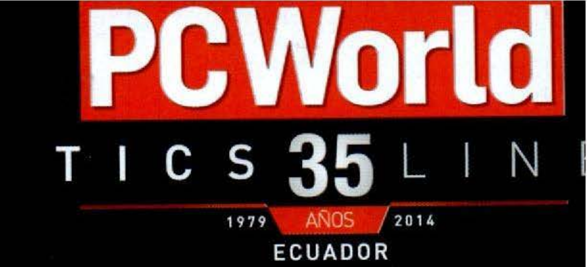
La creación de un nuevo sistema implica, por definición, la interrelación de varios componentes y actores. Lógicamente, esto implica a su vez, la existencia de un conjunto de reglas que definan y delimiten esta interacción.

Cuando hablamos de un sistema informático, la situación no es distinta: la base es la relación existente entre hardware, software y el recurso humano que administre dichos sistemas.

Pero... ¿Qué ocurre cuando alguien encuentra los errores dentro del sistema de reglas establecido para la interacció dentro de un sistema?

Los ataques cibernéticos afectan en actualidad tanto a grandes corporacio como a usuarios comunes en todo el mu Sin embargo, algunos han sido tan gra -o tan notorios- que no han podido desapercibidos.

A continuación, presentamos un recorrido por algunos de los a cibernéticos más famosos y peligros han ocurrido en la historia recient



En algún momento del 2003: la llegada de Anonymous

n la actualidad prácticamente todo el mundo ha scuchado de Anonymous. El 2003 fue el año en ue este grupo se dio a conocer a través del itio 4chan y aunque al principio se trataban de ackers que trabajaban con fines de diversión, en 008 se convirtieron en hacktivitas, atacantes irtuales con fines de ayuda social y derechos en nternet, además de que ahora no solo los ncontramos en Estados Unidos, sino en la gran ayoría de los países, incluido México.

ntre los ataques más famosos e importantes estu-ieron aquellos dirigidos a organizaciones del undo entero, como el Vaticano, el FBI, la CIA, la olicía Española, datos de militares de Reino Uni-o, Estados Unidos y miembros de la OTAN, la página e Cienciología, diferentes sitios gubernamentales e China y más de 650 sitios web de rael a la vez, sólo por mencionar algunos.

En México, probablemente el que hizo más ruido, fue la batalla declarada contra el narcotráfico, los Zetas específicamente, que habían secuestrado a uno de sus miembros y amenazaban con liberar información personal que vinculaba a políticos, empresarios, policías y militares con esa organización criminal.

A inicios de este año, Anonymous mexicanos atacaron de manera simultánea las páginas de la Secretaría de la Defensa Nacional (Sedena), la Comisión Nacional de Seguridad (CNS) y la Secretaría de Marina-Armada (Semar) donde se logró sustraer información sobre el Ejército mexicano. >

LOS ATAQUES CIBERNÉTICOS MÁS GRANDES DE LA HISTORIA

< Junio 2005: Robo de millones de cuentas de tarjetas de crédito VISA, MasterCard y American Express

no de los robos bancarios más impactantes de estos 8 años. Un ataque de CSS a uno de los principales rocesadores de pagos, CardSystems, puso al descu-ierto más de 40 millones de tarjetas de crédito de ISA, MasterCard y American Express.

ackers, hasta el momento desconocidos, atacaron a base de datos con un troyano SQL, encargado de nsertar un código que repetía el ataque cada uatro días y guardaba información en un archivo ip que era enviado a los hackers; así consiguieron ombres de acceso, números de cuentas y códigos de erificación. >

< Julio de 2009: uno de los ataques DDoS más importantes de la historia

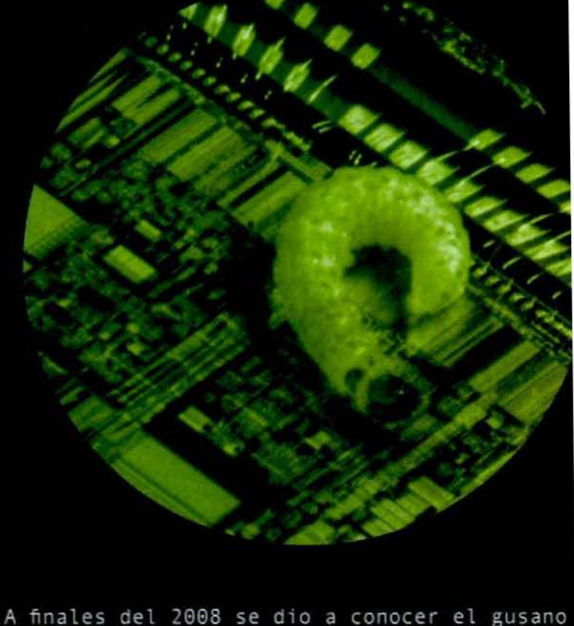
urante tres días importantes medios e industrias e todo el mundo fueron víctimas de uno de los rincipales y más peligrosos ataques de Denegacion e servicio mejor conocido como DDoS, de toda la istoria, por un atacante aún desconocido.

a infección se dio a través de una red de bots nviada desde Corea del Norte a través del gusano ydoomdonde el servidor maestro distribuyó nstrucciones a otros ocho servidores. En el taque se emplearon más de 166,000 PCs hackeadas n 74 paises que se programaban para obtener uevas instrucciones cada tres minutos. >

Junio de 2010: Stuxnet, robablemente el malware ás sofisticado

rusBlokAda fue la compañía que informó sobre el sano Stuxnet, declarado como el malware más novador de la época incluso en nuestros días; pertos consideran que detrás de él se encuentran ofesionales estatales que utilizaron diferentes lnerabilidades no parcheadas y sus sofisticadas rmas de ataque.

< Noviembre de 2008: Conficker, el gusano de nivel militar



A finales del 2008 se dio a conocer el gusano Conficker, que causó un gran estruendo en el m virtual por su gran complejidad y peligro, ll a catalogarse como una amenaza de nivel milit

Este gusano comenzó a explotar vulnerabilidad Windows Server, Windows 2000, Windows XP, Win Vista, Windows Server 2003 y Windows Server 2 logrando en sólo unas semanas infectar más de millones de equipos en todo el mundo, desde s mas pertenecientes a la Armada Francesa hasta pitales británicos e incontables empresas.

Aunque el gusano fue parcheado y aparentement detenido poco más de un año de su descubrimie algunos expertos de seguridad aseguran que podría regresar en cualquier momento. >

Stuxnet actúa como un espía que roba informac pero que, además, reprograma sistemas con el ocultar los cambios realizados. Stuxnet no s explotó una vulnerabilidad del día cero en W sino cuatro, incluyendo la CPLINK y el gusan Conficker, lo que es una increíble sofisticac en un único malware.

Stuxnet fue controlado casi un año después tal vez una de las cosas más sorprendentes. de su modo de ataque, fue las variantes y c iones que se encontraron años después con Du septiembre del 2011 y Flame en mayo de 2012

< Todo el 2010: Robo de información de la marca de seguridad digital VeriSign

o de los tantos casos más contradictorios paradójicos. La famosa marca de seguridad gital VeriSign, una de las de mayor prestigio nivel mundial, fue atacada por cibercrimina- s a lo largo de todo un año, teniendo acceso sistemas e información privilegiada de la mpañía.

más raro de este caso es que la compañía no a conocer el hecho hasta 2011, además de seguimos sin saber cuántas veces fueron cados, a través de qué ataque y qué tanta ormación privilegiada se vio comprometida. unos rumores apuntan a que el caso sigue erto ya que aún no encuentran los culpables.

Septiembre 2011: oyano invade las Macs

ños se creía que los equipos de cómputo ple eran invulnerables a las amenazas néticas como virus, troyanos y espías; sin go, el caballo de Troya se encargó de des- r este mito.

ojanBackDoor.Flashback, mejor conocido simplemente Troyano Flashback, es un vi- ue afectó a los equipos con Mac OS X. Fue bierto por Intego. El troyano se presenta- o un PDF o un instalador de Flash Player descargar y abrir, instala un acceso de or o puerta trasera.

z dentro, el troyano envía información el equipo infectado a un servidor cen- hasta el momento desconocido. Aunque se zado muchos parches para cerrar esta algunos especialistas aseguran que aún hos equipos infectados y algunos otros en infectando. >

---

ero 2012: Ataque vor de Megaupload

e más reciente de nuestro conteo a e los años, y el considerado por muchos ataque de la historia de Anonymous, alizado por los hacktivistas tras el el sitio web de intercambio de archivos rtante del mundo, Megaupload.

< Abril 2011: Millones de cuentas hackeadas de PlayStation Network

El hackeo a PlayStation Network es considerado como la peor violación de datos a una comunidad de juegos de todos los tiempos, logrando vulnerar a su conveniencia los sitios de Sony y dejando a los japoneses en ridículo al no poder detener sus ataques.

Se obtuvieron datos de cuentas de usuarios de PlayStation como nombres, contraseñas, correos electrónicos, direcciones, e historial de compras. En concreto, se vieron afectadas más de 77 millones de cuentas, de las cuales cerca de 12 millones también contenían el número de tarjetas de crédito aunque según Sony, los hackers no obtuvieron acceso a esta información.

Además del robo de datos, el sitio PlayStation Network estuvo caído por poco más de un mes. ¿Lo peor del caso? Que Sony estuvo a merced de Anonymous hasta dos meses después cuando logró recuperar el acceso. >



Este hecho, considerado por los cibernautas como una violación a la libertad en internet, logró que Anonymous realizara un hackeo masivo a 18 páginas web tales como la Casa Blanca, el Departamento de Justicia, Oficina General del Copyright, Universal Music y diferentes sitios de la industria musical y cinematográfica.

El cierre de Megaupload fue considerado como el primer paso a las leyes contra censura en internet y violación de la privacidad, tales como SOPA, por lo que Anonymous continuó hackenado importantes sitios en protesta. >

1953



COBISCORP celebra 60 años de historia e innovación constantes; periodo en el que ha demostrado su potencialidad como empresa que nació en Ecuador y orgullosamente continúa proyectándose globalmente, ofreciendo servicios y soluciones tecnológicas de altísima calidad.

Hoy es una pujante empresa multilatina de software financiero, que cuenta con un equipo de 700 profesionales especialistas en tecnología. Gracias a la visión emprendedora de su fundador, Richard Moss Howard, sus hijos y su cuerpo ejecutivo, han generado actividades sin limitaciones geográficas, tomando únicamente en cuenta la universalidad de las necesidades de sus clientes.

La innovación, integridad y compromiso, constituyen las principales herramientas con las que Cobiscorp permanentemente atiende y fortalece al sector financiero. Más que un proveedor, es un aliado estratégico. Su valor agregado está en las soluciones tecnológicas desarrolladas en el Ecuador, desde donde integra ventajas de idioma, costos, cultura y alta experiencia.

El esfuerzo corporativo construido en 60 años responde a un alineamiento con desafiantes objetivos complementados con una visión, misión y valores de largo plazo. En estos últimos tres años, la conocida calificadora internacional "Gartner Consulting" refiere a Cobiscorp entre las 18 soluciones de CORE BANCARIO más importantes del mundo.

Consistentes con su plan de internacionalización, continúan proyectándose como una empresa confiable que ofrece servicios de vanguardia que diariamente satisfacen las necesidades de sus usuarios localizados en Latinoamérica, Estados Unidos, Japón y África. El Software ofrecido es utilizado por 70 destacadas instituciones financieras públicas y privadas entre las que constan bancos de clase mundial como Citi, HSBC, Scotiabank quienes diariamente generan transacciones y servicios para millones de clientes.

Durante la tercera versión del Premio Nacional al Exportador "Xpor2013" promovido por FEDEXPOR-Federación Ecuatoriana de Exportadores-, Cobiscorp fue galardonada por ubicarse en el primer lugar de la categoría "Empresa Exportadora de Servicios".



Dirección: Calle del Establo No.- 50, Sta. Lucía Alta, Cumbayá. Quito - Ecuador.
Teléfono: +593 2 380 2920
e-mail: info@cobiscorp.com
www.cobiscorp.com

ticsline.pcworld.com.ec/**cobiscorp**

1975



DIGITEC S.A.

En julio de 1975, DIGITEC S.A. ingresa al área de la tecnología de punta de la época. La instalación y el mantenimiento de tomógrafos computarizados (CAT scanner) fueron las primeras actividades que ofrecía la empresa, especialmente a las clínicas Pichincha de Quito, Alcívar y Kennedy de Guayaquil.

Desde la década de los 80, nuestros servicios también se han direccionado a los instrumentos de control automático, ensayos para la comprobación de la calidad y resistencia de materiales de construcción, equipos de medición para el aseguramiento de la calidad y la instalación de equipos y sistemas de telecomunicaciones, convirtiéndose en nuestras principales fortalezas en el mercado local.

DIGITEC S.A. se ha mantenido a la vanguardia de las tecnologías de punta, donde permanece hasta estos días, gracias al entrenamiento y capacidad de nuestro equipo técnico, liderando el mercado local. En estos casi 38 años de vida empresarial, hemos generado confianza, seguridad de cumplimiento y vocación de servicio para nuestros clientes.

Nuestras mejores cartas de presentación son las soluciones en el manejo y administración de las telecomunicaciones y control automático.



Dirección: Av de Los Shyris N44-297 y Av. 6 de Diciembre
Quito - Ecuador.
(Sector El Inca)
T: 02-3342257
Fax: 02-3342257
www.digitec.com.ec

ticsline.pcworld.com.ec/**digitec**

1976

DECISION

El 3 de Junio cumplió 37 años de operaciones ininterrumpidas. Su especialidad es la integración de soluciones de tecnologia de información y sistemas de protección y seguridad electrónicos de alta complejidad. La estrategia de actualización e innovación constante, le ha permitido materializar oportunidades, servicios y negocios con los que ha marcado pasos importantes en el devenir de la tecnologia en Ecuador.

En poco tiempo ganó reputación en el sector financiero como proveedor de sistemas de procesamiento de cheques con imágenes, soluciones para digitalización de documentos y sistemas para verificación de firmas. Cuenta entre sus clientes a las entidades bancarias más importantes del pais.

Posteriormente la empresa decidió incursionar en otro mercado tecnológico: los sistemas de Protección, con especialidad en sistemas de detección, supresión y extinción de incendios. Se creó una unidad especializada en la protección de la vida, los bienes y la información.

A finales de los noventas incursionó en el mercado de las redes electrónicas privadas y desde hace cuatro años en las soluciones Cloud. Mediante una alianza estratégica ha liderado la comercialización del acceso a la red SWIFT mediante el uso de un Service Bureau de alta seguridad.

Cuenta con más de 100 sistemas instalados, clientes por más de 20 años y representa a proveedores internacionales por más de 25 años, que en conjunto avalan los 37 años de experien que respaldan su presencia en el mercado.

DECISION continúa investigando nuevas tecno que le permitan proveer soluciones para la ge de documentos, el acceso a servicios en la n como modernos sistemas de incendios más responsables con el medio ambiente.



Dirección: Urb. Arm
Calle E8C y Pedro M
Quito - Ecuador.
T: +593 2 234 6880
e-mail:
contactenos@dec
www.decision.cor

ticsline.pcworld.com.ec/**deci**

1978



La comercialización con profundo respaldo de eficiencia, efectividad, economía y calidad técnica de equipos de alto rendimiento y con servicios profesionales muy especializados, pensando siempre en satisfacer ampliamente las necesidades de los usuarios, hacen de Celco una compañía que garantiza negocios productivos que generan confianza entre sus clientes en todo el territorio ecuatoriano desde el 12 de junio de 1978.

Luego de la venta del primero UPS, pasó a atender la demanda del mercado local, complementando la modernización y sistematización del sector bancario del país, motivo por el cual pasó a liderar esta línea de servicios.

Desde sus inicios, Edgar y Danilo Arroyo, dos hermanos visionarios, impusieron un trabajo permanente y profesional, cumpliendo con las promesas de venta y servicio post-venta de los SAI/UPS (Sistemas de Alimentación Ininterrumpida).

En ese entonces, el equipo más pequeño fabricado en el mundo era el de 37,5 KVA, conformado por un armario metálico de 2 metros de ancho, 2 metros de alto y 1 metro de fondo, de 1 tonelada de peso, a más del banco de baterías abiertas industriales (no se habían inventado todavía las selladas libres de mantenimiento).

Su primer cliente fue el Banco Central del Ecuador de Quito y seguidamente integraron su cartera de clientes el Banco Central del Ecuador de Guayaquil, Banco de los Andes, Banco de Guayaquil, el Banco Continental, el Banco Sociedad General de rédito y otros. En la actualidad cuenta con clientes todo tipo, a todo lo largo y ancho del país.

ualmente cuenta con ingenieros certificados en seño, desarrollo e implementación de Centros ómputo, incluyendo equipos de sistemas acondicionado de precisión, sistemas de oreo, de detección y extinción de incendios, so, etc., todos ellos cumpliendo normas ionales de seguridad.



Quito: Calle Telégrafo primero y Carvajal.
T: +593 02 2468768
Guayaquil: Vernaza Norte, Mz, 13 Solar 22 Esquina
T: +593 04 2596400
Cuenca: T: +593 07 2830126
e-mail: info@celco.com
www.celco.com.ec

.pcworld.com.ec/celco

1979

ECUASISTEM

A partir del 15 de marzo de 1979 ECUASISTEM se ha dedicado a entregar consultorías y asesorías en informática e innovación tecnológica, lo que nos ha permitido ser el Primer Observatorio de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación.

Los avances tecnológicos, productos innovadores, el aparecimiento de nuevos equipos, la aplicación de servicios informáticos, los procesos de capacitación, el conocimiento y otros hechos de relevancia registrados en varias latitudes del mundo, han sido difundidos por nosotros, a través de PC WORLD, para educar a las comunidades de Ecuador y el mundo.

Nos proyectamos como un referente de la administración y desarrollo tecnológico, de acuerdo a las nuevas tendencias mundiales de desarrollo de software, hardware y telecomunicaciones, principalmente. Al mismo tiempo, seguiremos proporcionando servicios de calidad en el análisis, investigación, redacción y difusión de temáticas relacionados con la informática y afines.

En los próximos años queremos estar en la retina y en la mente de los amantes de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, aportando con nuestros servicios al desarrollo del país.



Dirección: Av. Amazonas 3123 y Azuay. Edif. COPLADI, piso 8. Quito - Ecuador.
T: 02 2430560
e-mail:
pcworld@pcworld.com.ec
www.pcworld.com.ec
www.computerworld.com.ec

ticsline.pcworld.com.ec/ecuasistem

1987

COMPU CINTAS

Con una clara visión de servicio personalizado y la satisfacción oportuna a sus clientes, COMPUCINTAS inició sus actividades comerciales en 1987. La venta al por menor de suministros de computación y la distribución de cintas para máquinas de escribir e impresoras matriciales, marcaron su liderazgo empresarial.

El Ing. Alejandro Oñate fue el facilitador del desarrollo de la empresa y sus actividades iniciales estuvieron relacionadas con la recarga de cartuchos y principalmente la venta de cintas para las máquinas Epson FX1050 y Brother.

La creación de nuevas ideas, como la máquina cortadora de cintas adaptables a las máquinas, con una plancha de vidrio y una sierra fina de hierro, constituyeron las principales herramientas de trabajo, sumándose una funda tubular para guardar cintas.

El esfuerzo y la constancia en el suministro de materiales, más el cumplimiento de "1 kilómetro" (horas extras) en la jornada diaria de trabajo, han permitido a COMPUCINTAS adquirir un crecimiento organizacional sin precedentes.

Superando las adversidades, en la actualidad este emporio empresarial ecuatoriano está liderado por el visionario hombre de negocios, Iván Gustavo Vivanco, orense de nacimiento, quien además es el mentalizador de las empresas COMPUPAPER y COMPUTONER.

La confianza en su equipo de trabajo y su espíritu humanista, han contribuido para que la empresa se proyecte, en estos 26 años, con una visión futurista para hacer sentir bien a sus clientes y a los colaboradores, para una buena atención de las demandas del mercado nacional.



Dirección: 18 de Septiembre OE3-182 y América. Quito - Ecuador.
T: +593 2 2564396
e-mail: ccintas@compucintas.com
www.compucintas.com

ticsline.pcworld.com.ec/compucintas

1987 → 1993



HERRERA CARVAJAL & ASOCIADOS Cia. Ltda.

Las Soluciones de Gestión Empresarial Integradas (SAFI-ERP) a través de un sistema oportuno de información y componentes interrelacionados, que se ven reflejados en un servicio de calidad internacional, constituyen la principal fortaleza que
HERRERA CARVAJAL & ASOCIADOS ofrece, desde hace 26 años, a las pequeñas, medianas y grandes empresas, a nivel nacional e internacional.

Es una empresa nacional que ofrece el Software integrado SAFI, para solucionar el desarrollo empresarial en las áreas Administrativas, Contables-Financieras, Comercial (Compras-Ventas), Talento Humano y Nómina, con una excelente calidad de la información, rendimiento y desempeño principalmente.

Mediante una mejora continua, asistencia técnica y capacitación permanente en beneficio de sus 400 clientes vigentes y más de 2.500 instalaciones en todos estos años, se han consolidado como una organización líder en soluciones para la gestión empresarial integrada, proyectando una imagen organizacional con calidad tecnológica y servicio técnico oportuno.

En base a las certificaciones internacionales de calidad ISO 9001-2000, ISO 9001-2008, EFQM +200 ofrece garantías al cliente con todos los beneficios de soporte técnico, a través de la web, call center, visita presencial, e-learning, cursos de
actualización, bolsa de empleo, servicios complementarios, alianzas estratégicas e innovaciones.

Apoyan la gestión gerencial, logrando información oportuna y exacta que permite optimizar la productividad (300% y más) de las Organizaciones y proyectarlas con éxito en un mercado competitivo, mediante generadores de informes y aplicaciones de Inteligencia de Negocios.

Durante estos años ha recibido el beneplácito y fidelidad de muchos clientes, quienes son testigos fieles de los servicios entregados de manera oportuna, ºtécnica, profesional y con altos estándares de calidad.



Dirección: Mariano Aguilera E7-36 y La Pradera. Quito - Ecuador.
T: +593 2 255-2478 / 250 6353
2506349 / 2569865.
Fax: +593 2 250-6349
GoogleMaps: - 0.193467 . - 78.485910
e-mail: gherera@safi_sotware.com.ec
www.safi-software.com.ec

ticsline.pcworld.com.ec/**herreracarvajal**



Luego de haber sido fundada en Santiago de Chile en 1974, SONDA experimentó un sostenido y dinámico crecimiento en ese país, lo que le impulsó a expandirse a partir de la década de los años 80 a Perú y Argentina. En el año 1993 se decidió abrir SONDA Ecuador porque estratégicamente se consideró que podía ser un primer paso para empezar a abrir mercado en los países del norte.

Desde entonces, SONDA se ha consolidado como la más importante empresa de servicios de TI en América Latina. El desarrollo experimentado por la compañía se refleja tanto en su creciente cartera de clientes, a quienes atiende a través de su extensa red regional de servicios tecnológicos, así como en la evolución de sus ingresos y de su patrimonio.

La empresa ha logrado estos resultados gracias a una sólida propuesta de valor a sus clientes, caracterizada por un completo conjunto de capacidades en la prestación de servicios y provisión de soluciones de TI, a un equipo humano de excepción orientado a establecer relaciones de largo plazo, y a una sana y sólida posición financiera.

A lo largo de su historia en el Ecuador, ha llevado a cabo exitosamente una gran cantidad de proyectos de integración de sistemas en los más distintos ámbitos, para clientes de diferentes sectores y organizaciones de gobierno.

Siguiendo las tendencias de un mundo cada vez más globalizado, las capacidades de SONDA continúan expandiéndose. Sus clientes cuentan con los beneficios de integrarse a una red con recursos de alta especialización y costos competitivos, con acceso a los fabricantes líderes en la industria. Y todo ello, dentro de una estrategia que considera estrictas políticas de calidad y certificaciones estándares internacionales.

Después de estos 20 años de trayectoria SONDA sigue a disposición de todos sus clientes para atenderlos con servicios y soluciones de TI de primer nivel de calidad.



Av. de los Shyris N36-166 y Naciones Unidas. Quito-Ecuador.
T: +593 2 3731570
e-mail: fabian.mena@ec.sonda.com
www.sonda.com

ticsline.pcworld.com.ec/**sonda**



La necesidad es el motor sobre el cuál se construye el éxito de KRUGER, empresa que se ha reinventado durante 20 años en el mercado ecuatoriano, adaptándose y manteniéndose a la vanguardia.

El tiempo, las experiencias y logros, al igual que las adversidades, le han brindado el conocimiento necesario para convertirse en un referente de la tecnología en el país.

KRUGER inició con paso firme en el mercado mientras competía con grandes multinacionales y basados en sus valores: el cliente es lo primero, trabajo en equipo, innovación y proactividad, hacer bien las cosas, agilidad, integridad, respeto y alegría; la empresa se ha convertido en el socio estratégico de sus clientes brindándoles su experiencia y capacidad de innovación.

Como su nombre en alemán "alfarero", lo indica, KRUGER se ha caracterizado por ser el moldeador de proyectos para sus clientes. Mediante su consultoría ayudan a definir la arquitectura empresarial y optimizar las estrategias de negocio de las empresas, proporcionando un mapa que se usa para alinear la estructura, procesos organizacionales y tecnología, con la visión y objetivos de las mismas.

Durante sus 20 años de trayectoria ha sido también un referente para el nacimiento de nuevas empresas que se han formado y nutrido de los valores de KRUGER, expandiendo la misión de la empresa.

En aras de seguir manteniendo la calidad que les ha caracterizado, en los próximos años KRUGER prevé tener nuevas unidade de negocios relacionados con la tecnologí aplicada a la ingeniería y así continuar co su visión de convertirse en un referente internacional en este sector.



Kruger Corporation
@krugecorp
kruger corporatior
Kruger Corporatio
Kruger Corporatic

Dirección: Quito: Federico Páez E14-160 y Luque, Batán Alto. PBX: 244 3366
Guayaquil: Edificio La Previsora, Piso 23, O Malecón, entre 9 de Octubre y P. Icaza. PB
E-mail: info@kruger.com.ec
www.kruger.com.ec
www.firmaelectronica.com.ec

ticsline.pcworld.com.ec/**kruge**



en esta edición

SECCIONES

PCWorld ECUADOR

EDITORIAL • ECUADOR

Presidente ejecutivo-Publisher
Rafael F. Roldán Muñoz
Editor **Estéfano Dávila Ferri**
estefano@pcworld.com.ec
Redacción **Pamela Chávez / Carla Suárez**
Mauricio Reinoso
redaccion@pcworld.com.ec
Arte y Diagramación **Federico Di Somma**
diagramacion@pcworld.com.ec
Comunicación **Patricio Salas Aldaz**
comunicacion@pcworld.com.ec

DEPARTAMENTO COMERCIAL

Coordinación Administrotivo-Comercial
comercial@pcworld.com.ec

Ejecutivos de Ventas
Rafael Ignacio Roldán rroldanu@pcworld.com.ec
Javier D. Simón Muñoz javierdsimon@cemexpo.com.ec
Janeth Martínez janethmartinez@pcworld.com.ec
Juan Carlos Ayala jcayala@pcworld.com.ec
Ximena Parra ximena.parra@pcworld.com.ec
Gabriel Orihuela g.orihuela@pcworld.com.ec

Regional Guayaquil y Ventas
Mónica Barea de Jaramillo
mbjaramillo@pcworld.com.ec

Sistemas **Cristian Mora**
sistemas@pcworld.com.ec

Contabilidad **Fátima Vargas** (Quito)
Atención al Cliente **Michelle Sosa** (Quito)

Suscripciones
Director de suscripciones **Fernando Carvajal**
QUITO: **Juan Carlos Gutiérrez, Andrés Tatés, Juan Reyes**
GUAYAQUIL: **León Schneider**

Edita EDIWORLD S.A.
Quito: Av. Amazonas 3123 y Azuay. Ed. Copladi, piso 8
Casilla 17-07-8787
Telfs. (593-2) 2430 560, (593-2) 2447 552
Fax. (593-2) 2430560 ext. 133
Guayaquil: Av. de las Américas Centro de Convenciones Guayaquil en el antiguo aeropuerto
Telfs. (04) 2925397 • Fax. 2287696
E-mail: mbjaramillo@pcworld.com.ec

Impresión **Imprenta Mariscal** (Quito)

EDITORIAL • LATIN AMERICA
Publisher **Trino A. Ramos**
Jefa de Redacción **Elinet Medina**
Director de Arte **Armando Lazo**
Redactor **Rafael Iglesias**
Ventas Internacionales **Walter Mastrapa**
Administración, circulación y suscripciones
Acela Bofill



PC WORLD LATIN AMERICA
www.pcworldenespanol.com
IDG Latin America Corporate Office
1200 Brickell Avenue Suite 1950
Miami, Florida 33131
Ph: 786.581.3933 / 786.272.5817
Direct: 305.442.9441 1200



CAMPUS PARTY: UNA PUERTA AL MUNDO DEL CONOCIMIENTO DIGITAL

Campus Party es el acontecimiento de Internet más importante en las áreas de Innovación, Creatividad, Ciencia y Ocio Digital. Durante 7 días miles de jóvenes conviven en un ambiente lúdico. El evento nació en 1997, en la localidad de Mollina en Málaga, y estaba dirigido a los apasionados de Internet, ha crecido hasta convertirse en una cita imprescindible para entender las nuevas tecnologías de la información. Talleres, conferencias y retos lo convierten en un evento de probada consistencia formativa.

En 2008 Campus Party se internacionalizó y, actualmente, cuenta con ediciones en España, Colombia, Brasil (con sede en Sao Paulo y Recife), México y Ecuador. Campus Party realiza también ediciones especiales. En octubre de 2008 y, dentro de la Agenda Oficial de la Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno de El Salvador, se celebró Campus Party Iberoamérica que reunió en San Salvador cerca de 500 campuseros provenientes de todos los países de la región. Madrid fue la sede, en marzo de 2010, de Campus Party Europa con 800 campuseros procedentes de todos los países de la Unión Europea, dentro de los actos oficinales de la presidencia Española de la UE. En octubre de 2011, Granada acogió Campus Party Milenio en la que, 600 participantes de los 22 países de la Cuenca Mediterránea, celebraron el Milenio del Reino de Granada. Berlín fue, en 2012, la sede de la tercera edición de CP Europe y Londres tomó el relevo en 2013 recibiendo a 10.000 campuseros provenientes de todos los países europeos en el mítico O2 Arena.

A continuación, un resumen de las ediciones que se vivieron este año con sus principales exponentes y las novedades.

CAMPUS PARTY SÃO PAULO:

UN NUEVO LOOK!



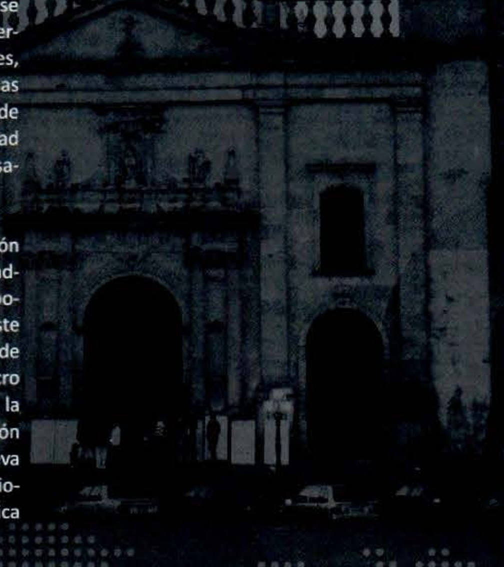
Este año #CPBR6 presentó una propuesta innovadora de los temas tradicionales que se añadieron a las 500 horas de contenido. Como todos los años, Campus Party apostó a los proyectos innovadores reuniendo a jóvenes talentos, gobiernos y empresas de tecnología más importantes en el mercado, así como las universidades y las escuelas. El evento se realizó del 28 de enero al 3 de febrero en el Parque Anhembi y contó con la participación de 8 mil personas, mil más de los que albergó la edición 2012. Sus exponentes más importantes fueron: Buzz Aldrin, uno de los dos primeros hombres en pisar la Luna; Nolan Bushnell, fundador de Atari; Marc Prensky, escritor, consultor, innovador y visionario de la educación; Mark Surman, director ejecutivo de Mozilla Foundation; Salim Ismail, director-fundador y embajador global de 'Singularity University' con sede en el Centro de Investigación AMES de la NASA; Don Tapscott, experto en innovación, medios de comunicación y los impactos socio-económicos; Rainey Reitman, directora activista de Electronic Frontier Foundation; y Rodrigo de la Parra, vicepresidente de ICANN para Latino América.

Para la edición 2014, que se planea realizar del 27 de enero al 2 de febrero, uno de los conferencistas confirmados es Bruce Dickinson, líder de la banda Iron Maiden, que hablará sobre su experiencia como empresario en el área de la aviación. Además, Paco Ragageles, cofundador de Campus Party, anunció la creación de Startup&Makers Camp, un área en que las 300 empresas "más innovadoras y jóvenes" de Brasil serán seleccionadas para buscar financiación. Este evento se ha planteado como nuevo objetivo al bautismo tecnológico de pymes que no saben como empezar en la industria y, según informó Telefónica Vivo, empresa encargada de la infraestructura, en la séptima edición se dispondrá de una conexión de 40 Gbps.



CAMPUS PARTY BOYACÁ:

LA INICIATIVA COMO MOTOR DE CAMBIO



Es una de las ferias especiales y se realizó por primera vez en la ciudad de Tunja-Colombia del 6 al 10 de febrero. A diferencia del evento principal que se desarrolla en Medellín, Campus Party Boyacá se enfocó en una única temática: desarrollo en dispositivos móviles con las temáticas de Emprendimiento, Hardware, Electrónica, Seguridad, Redes y Desarrolladores. A esta feria se dieron cita 450 personas y contó con 100 horas de contenido, entre conferencias, talleres y actividades entorno al mundo de los dispositivos móviles, así como presentaciones de los proyectos de los participantes y las últimas tendencias en tecnología. Durante el evento, los campuseros que llegaron de varias ciudades de Colombia y de países de la región, tuvieron la oportunidad de compartir experiencia e intercambiar conocimiento con varios empresarios, emprendedores y algunos asistentes.

Uno de los espacios más importantes en Campus Party Boyacá fue la Sesión de Networking, en la que se planteó como un área para que los emprendedores hicieran conexiones estratégicas con diferentes personas que podrían convertirse en sus socios para la creación de su próxima startup. Este espacio estuvo a cargo de Tatiana León Gómez, directora de proyectos de emprendimiento en Connect Bogotá Región, organización sin ánimo de lucro que busca promover la innovación en la región. La edición 2013 contó con la participación de magistrales como: Alberto Levy, ingeniero en Computación y maestro en Telecomunicaciones Interactivas por la Universidad de Nueva York; Jon "Maddog" Hall, presidente y director ejecutivo de Linux International y Hugo Sin Triana, experto en el área de telecomunicaciones e informática con énfasis en redes Intra/Extra/Internet.

INGLATERRA
ALEMANIA
ESPAÑA
MEXICO
COLOMBIA
ECUADOR
BRASIL

16 AÑOS
306.672 CAMPUSEROS
35 EDICIONES
7 PAÍSES

Es el cuarto año que se realiza la edición de Campus Party en la ciudad de México, esta edición reunió a 8.000 campuseros que se dieron cita para disfrutar de más de 500 horas de contenidos durante la semana del 30 de julio al 4 de agosto. Un aspecto importante de este año fue que, según menciona Raúl Martín, director de Campus Party México, en el blog del evento, cerca del 75% de los asistentes, tuvieron la oportunidad de asistir gracias a una beca otorgada por una de las 50 universidades que están asociadas al evento. Una de las grandes novedades de #CPMX4 es su enfoque hacia el emprendimiento. "Queremos fomentar en la gente joven de talento la iniciativa para crear nuevas empresas o startups que pueden abarcar cualquier área o sector que generen economía y nuevos puestos de trabajo en el futuro" dijo Martín. Además, se propuso una zona destinada a la formación de PyMEs y profesionales en el uso de las nuevas tecnologías para mejorar en competitividad. Durante la cuarta edición, México contó los siguientes exponentes magistrales: Peter Vesterbacka, co-fundador y VP de Marketing de la empresa de origen finlandés "Rovio"; Buzz Aldrin, uno de los dos primeros hombres en pisar la Luna; Nolan Bushnell, fundador de Atari; Maickel Melamed, economista, psicoterapeuta, coach en Gerencia de Vida, escritor, conferencista, comunicador y atleta de Alto Rendimiento; Luis von Ahn, inventor del sistema CAPTCHA; Kate Stone, física británica; Gary Alazraki, director de la película 'Nosotros los nobles' y Spencer Tunick, fotógrafo especializado en desnudos artísticos de EEUU.

La quinta edición de Campus Party en México tendrá como ciudad sede a Zapopan-Jalisco, esta mudanza garantizará una mayor conexión, 30 Gbps, y una asistencia de aproximadamente 10.000 campuseros, que superará el aforo de la edición de Londres 2013.

CAMPUS PARTY MÉXICO:

LA ENTRADA AL MUNDO DIGITAL

AMPUS PARTY ECIFE:

AGRUPACIÓN INNOVACIÓN

Por segundo año consecutivo, Recife recibió una edición especial del mayor evento de la innovación, el entretenimiento digital, la ciencia y la cultura del mundo digital. Como el año pasado, los campuseros disfrutaron de más de 200 horas de contenido exclusivo en el ámbito de la innovación, el espíritu empresarial, la sostenibilidad y la inclusión digital. En esta edición que se realizó del 17 al 21 de julio, 2 000 asistentes se dieron cita para compartir un espacio de interacción durante cinco días. Sumadas a las horas de conferencias, se dispusieron espacios de workshop, en los que los que los campuseros compartieron conocimientos y desarrollaron ideas. Grandes figuras representativas de la industria compartieron de la primera edición de #CPRecife2 como: Alexandre Hohagen, vicepresidente de Facebook en América Latina; Julián Ugarte, fundador y director del Centro para la Innovación "TETO", una de las mayores organizaciones no gubernamentales de América Latina; Rick Falkvinge, fundador del Partido Pirata en Suecia; Michael Comberiate, ingeniero de la NASA y Bel Pesce, emprendedora del Silicon Valley. El #CPRecife2 contó con la participación de exponentes magistrales como: Ean Schuessler, co-fundador de la consultora 'Brainfood' y colaborador del proyecto Debian; Martin Hollis, legendario desarrollador de videojuegos; Dale Stephens, fundador del movimiento Uncollege y Gianluca Fratellini, animador 3D.



CAMPUS PARTY BERLÍN:

REESCRIBIENDO EL CÓDIGO FUENTE DE EUROPA

Cerca de 10.000 jóvenes apasionados, desarrolladores e innovadores de Internet se reunieron durante una semana, del 21 al 26 de agosto, en el antiguo aeropuerto Tempelhof de la capital alemana. En su primera edición, el festival ofreció más de 600 horas de charlas, debates y talleres en 16 áreas de contenido divididas en 24 zonas temáticas como: software libre, espíritu empresarial, medios de comunicación social, videojuegos, desarrollo de software, robótica, diseño y muchas más. La misión principal de los asistentes fue la de escribir el nuevo código fuente de Europa y ayudar a transformar al continente en un lugar mejor. En esta primera edición de Berlín, dos innovadores internacionales y pensadores de la cultura y la historia contemporánea dieron charlas magistrales: el escritor brasileño Paulo Coelho y Sir Tim Berners-Lee, conocido como uno de los padres de Internet. Además de figuras como: Yossi Vardi, co- titular de una patente sobre la mensajería instantánea en teléfonos y es fundador de un mercado global líder de servicios de VoIP móvil y Don Tapscott, presidente del Moxie Insight. En ediciones anteriores realizadas en el continente europeo, se contó con la presencia de grandes nombres, incluido el ex vicepresidente de EE.UU., Al Gore, el científico Stephen Hawking y el cofundador de Apple, Steve Wozniak.

CAMPUS PARTY QUITO:

REDEFINIENDO EL EMPRENDIMIENTO EN EL PAÍS

2013 fue el tercer año consecutivo que Quito, capital del Ecuador, recibi
evento de tecnología, innovación, cultura digital y ocio en la red más gra
del mundo. Este año, el evento que se realizó en Cemexpo del 17 al 2
septiembre, acogió a 2.500 campuseros de todas las ciudades del país,
#CPQuito3 el principal eje fue el emprendimiento, este año el objeti
crear un espacio de coworking para que empresarios, gobierno y em
edores desarrollen negocios en beneficio de todos los ciudadanos
Las conferencias, talleres y workshops se dividieron en cuatro es
temáticos: innovación, cultura digital, ciencia y creatividad. Una de
dades de este campus fue la iniciativa Padrino Campusero, para inc
apoyo de gobiernos locales a jóvenes talentos de las ciudades. Por
el 'Iron Geek' es uno de los desafíos más esperados en este even
pone a prueba a los campuseros en pruebas que miden sus habili
esta oportunidad, #CPQuito3 contó con la participación de magistra
Nolan Bushnell, fundador de Atari; David Cuartielles, co-fundador d
José Andrade Loor, director del Laboratorio de Geomecánica de
Kevin Mitnick, experto en seguridad; Bernard Stiegler, filósofo franc
co Antonio Romero, director global de Marketing de Productos M
chine to Machine) de Telefónic

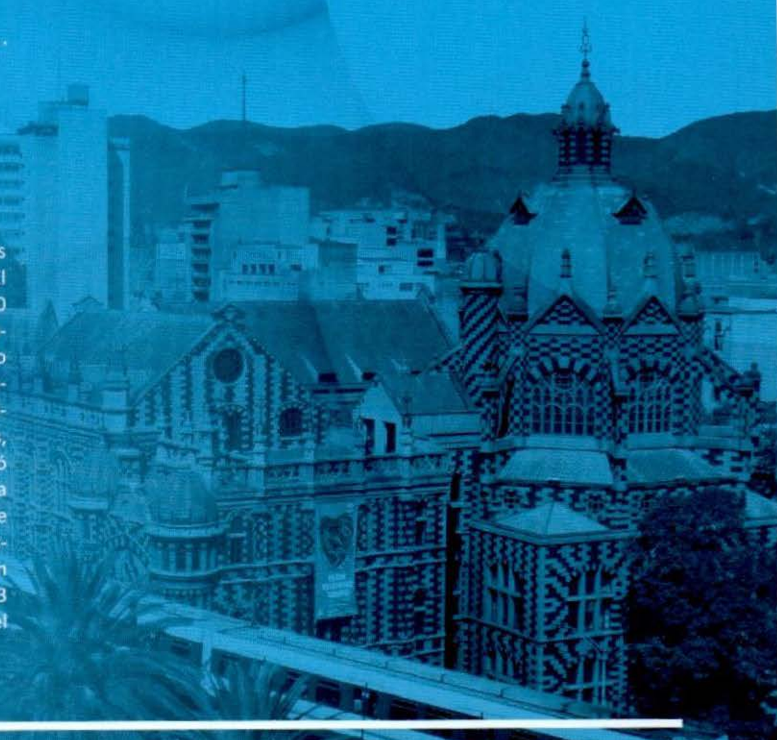
CAMPUS PARTY LONDRES:

CAMINO AL O2

'The O2', estadio londinense, reunió a 10.000 campuseros del 2 al 7 de septiembre para disfrutar de 500 horas de contenido con workshops, conferencias y retos en diversas áreas de la tecnología. Una de las novedades que se presentó en el #CPeurope de la capital inglesa, fue la zona del Marketplace donde se dieron servicios gratuitos de asesoramiento sobre cómo emprender en el mundo tecnológico o cómo hacer negocios exitosos a través de la red social. También parte del programa estuvo enfocado al emprendimiento. La plataforma Wayra, aceleradora de startups de Telefónica, organizó talleres sobre cómo transformar las ideas en realidades comerciales. Entre los exponentes magistrales para esta edición de Londres se presentaron: Mitchell Backer, líder del proyecto Mozilla; Vint Cerf, uno de los padres del Internet; Alex Pentland, director del MIT Media Lab Entrepreneurship Program; Jon 'Maddog' Hall, presiendente y director ejecutivo de Linux International; Nolan Bushnell, fundador de Atari y David Rowan, editor de la revista 'Wired'.

CAMPUS PARTY COLOMBIA:

APOYANDO EL EMPRENDIMIENTO



udad de Medellín acogió por primera vez la sexta edición del Campus Colombia que se realizó en la Plaza Mayor del 7 al 13 de octubre. El contó con la tradicional Arena para 4.000 campuseros y más de 250 de contenido dividido en 16 temáticas, 1 escenario principal, 4 escena- na de talleres, un stadium para las competiciones de juegos, un espacio ciplinar; además, una zona de ocio donde se realizaron campeona- nde los campuseros tuvieron oportunidad de relajarse entre activi- l #CPCO6, tuvo como objetivo apoyar el talento de los campuseros, o el foco en los emprendedores colombianos a los que se les ayudó iar sus startups y proyectos. Dentro de los magistrales que Colombia ste año estuvieron: Bruce Dickinson, emprendedor, piloto y cantante Maiden; Jay Shuster, director de arte de Pixar; Dr. Khalid Al-Ali, direc- tivo de UCONP de la Universidad de California y Executive Chairman ta; Alexander Torrenegra, fundador y CEO de VoiceBunny, Voice123 egra Labs; Andrés Barreto, emprendedor serial de Colombia y Daniel productor en EA Digital Illusions.



CAMPUS PARTY MAIN STAGE

NOLAN BUSHNELL

Hizo historia al fundar Atari en 1972 y se convirtió en el "padre de la industria de los videojuegos". El emprendedor fundó varias empresas importantes, fue consultor de gigantes como IBM y es considerado por la revista Newsweek como una de las "50 personas que cambiaron América". En la actualidad se dedica a utilizar la tecnología para mejorar la educación. Durante su conferencia, el reconocido desarrollador de videojuegos habló de su rechazo a participar en Apple Computer, lo que consideró uno de los errores más grandes de su vida, sin embargo, expuso que ello le dejó una gran lección. En su mensaje a los campuseros, los invitó a que amen la vida y descifren cuál es su pasión. "¿Cómo pueden obtener muchas ideas? Hagan muchas cosas de manera diferente, póngale mucha vida a cada hora del día y sean muy curiosos", agregó. Bushnell participó como magistral en: Ecuador, Brasil y México.

JON "MADDOG" HALL

Presidente y director ejecutivo de Linux International y, desde hace años, recorre el mundo con la intención de dar a conocer las ventajas de Linux como sistema operativo. Mientras trabajaba en Digital Equipment Corporation, comenzó a interesarse en Linux y fue un factor clave para que Linus Torvalds pudiera conseguir el equipo y los recursos necesarios para completar su primer puerto. Al mismo tiempo, Hall creó el Greater New Hampshire Linux Users' Group. Durante más de 30 años de carrera profesional, ha trabajado para numerosas compañías y ocupado posiciones que van desde programador hasta director técnico de Marketing. En los Premios Linux y Open Source de 2006, Hall fue homenajeado por sus servicios a la comunidad open source. Su conferencia, en Campus Party Boyacá, se basó en el software libre y emprendimiento, y de qué manera puede esta herramienta ayudarte a crear un negocio rentable, en breves palabras podemos resumir lo que dijo así: "Hay mucha gente que se pregunta cómo se puede ganar dinero con el software libre y la respuesta es simple: de la misma manera que con el software propietario. Además, el software libre te ofrece formas de vivir que no te da el software propietario. En esta charla hablaremos de las diferencias entre el software libre y el propietario en relación con el emprendimiento, sobre cómo las personas compran soluciones y no productos y conoceremos también los modelos de negocio que han surgido en torno al software libre".

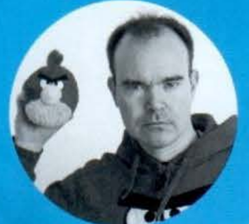
BUZZ ALDRIN



Recordado como el segundo hombre en caminar sobre la Luna luego de Neil Armstrong, fue compañero de Michael Collins y participó en la legendaria misión Apollo 11 en 1969. Hoy sigue activo como el principal defensor de la exploración espacial. Su contribución a las misiones de la NASA fue más allá, desarrollando técnicas de entrenamiento para EVA (actividad extravehicular) y mecanismos de soporte para naves espaciales. En su conferencia en #CPBR6, habló sobre su experiencia en la Luna y explicó que lo más difícil no ha sido llegar al satélite, sino volver a la Tierra. "El desafío parecía imposible, pero teníamos que ir, o declarar que fracasamos sin intentarlo", comentó Aldrin sobre la legendaria misión de Apolo 11, durante la conferencia. Dijo estar enamorado del planeta rojo, Marte, y que considera será el nuevo reto de la humanidad. Al finalizar la conferencia, hizo un llamado a la juventud y destacó que es necesario animar al mundo una vez más para la exploración espacial.

EAN SCHUESSLER

Co-fundador de la consultora Brainfood y colaborador del Proyecto Debian. Ayudó a crear el contrato social que inspiró la fundación de Open Source. Participa en el movimiento libre de Java desde sus inicios y es Presidente de la Comisión Técnica de 'Open Source for America'. Durante su conferencia en #CPRecife2, Schuessler enseñó como 'hackear' su ciudad para aumentar la transparencia del gobiernos en sitios web, aplicaciones, redes sociales y herramientas de código abierto. Inspirado en su trabajo con Open Source, ofreció una serie de ejemplos de organizaciones interesadas en cambiar o mejorar el gobierno. Además, dio algunos consejos para aquellos que quieran aventurarse y pidió cautela: "Digamos que usted quiere cambiar el gobierno de su ciudad o estado. Es importante recordar que los gobiernos son máquinas tan grandes y poderosas, y como todos saben, es peligroso utilizar una máquina de este tipo, si no sabes lo que estás haciendo".



PETE VESTERBACK

Es co-fundador y VP de Marketing de l
presa de origen finlandés "Rovio", mism
fue fundada en 2003 y que Forbes la v
casi 1,000 millones de dólares. Nació
landia y es considerado una de las 100 p
más influyentes del 2011 de la revista Time. U
desarrollos más importantes de la empresa es el juego mundialme
cido como 'Angry Birds', el cuál, según dijo Vesterbacka en su inte
en #CPMX4, ubica su mercado más grande de Latinoamérica er
La divertida conferencia de Vesterbacka se enfocó en cómo t
nos, después de ganar un concurso de videojuegos organizado p
y Hewlett-Packard, desarrollaron una exitosa startup. Vesterback
llamado a los jóvenes mexicanos de tomar el riesgo y desarrollar i
ativas que les permitan formar negocios rentables. Además, seña
sorprende el talento maxicano y que le gustaría importar algunas s
Finlandia, lo cual causó una gran ovación de los campuseros.

SIR TIM BERNERS-LEE

Graduado de la Universidad de Oxford e inventor de la World Wide Web mientras trabajaba en el CERN, el Laboratorio Europeo de Física de Partículas, de Ginebra en 1989. Es director de la World Wide Web Consortium (W3C); ha promovido los datos el Gobierno Abierto a nivel mundial y es miembro del Consejo para la Transparencia en el Reino Unido. En 2001 Sir Tim Berners-Lee se convirtió en miembro de la Royal Society. En 2004 fue nombrado caballero por la Reina Isabel, y en 2007 fue galardonado con la Orden del Mérito. En 2009 fue elegido miembro asociado extranjero de la Academia Nacional de Ciencias. "Lo que me gustó de los ordenadores es que podías hacer cualquier cosa imaginable", así inició Berners-Lee su conferencia magistral en #CPeurope en Berlín. Hizo un llamado a los jóvenes para trabajar por una web descentralizada, en busca de la libertad de Internet; dijo que no solo se debe saber programar sino se tiene que ser activista. Además, considera que aún hay mucho que hacer en el mundo de la tecnología. "La meta definitiva es apoyar y mejorar a nivel mundial un proyecto en que la Red será elemento decisivo", dijo. Asimismo, hizo hincapié en las posibilidades sociales y de progreso que ofrece Internet.

DAVID CUARTIELLES

Presentó su ponencia 'Arduino: Hardware de código abierto, conexión del mundo físico con el digital'. Actualmente se desempeña como Jefe del Laboratorio de Prototipos K3 de la Universidad de Malmö en Suecia. Su trabajo académico se centra en la conceptualización de modelos, sistemas de localización en espacios cerrados y tecnologías para performances en tiempo real. Durante su conferencia en #CPQuito3, expuso los avances en su investigación sobre las fronteras entre arte y diseño interactivo. Cuartielles explicó el funcionamiento de Arduino, plataforma de código abierto que sirve para crear prototipos, y los usos que la misma puede tener. Arduino es una plataforma de código abierto que sirve para crear prototipos, en base a un software y hardware flexibles y fáciles de utilizar. Esta plataforma toma información del entorno a través de sus pines de entrada y puede afectar todo lo que le rodea, como luces o motores. Para hacer funcionar el sistema, se usa un lenguaje de programación propio de Arduino, que es sencillo de aprender, señaló Cuartielles. Además, debido a la gran acogida y ventas que se han realizado alrededor del mundo de Arduino, realizó un concurso de proyectos en los que se aplicó la plataforma.

ALEX 'SANDY' PENTLAND

Es una eminencia en la ingeniería de organización, sistemas de información móviles, y las ciencias sociales computacionales. Su investigación se centra en el uso del carácter revolucionario de las redes sociales mediante la participación potencial en su masa de datos e información para reconocer las posibilidades de aplicación en el mundo real. Es fundador y director del grupo de 'Human Dynamics' y el Programa de Emprendimiento en el Media Lab del MIT. Es asesor de Nissan Motor Corporation y es académico principal del Foro Económico Mundial. En 1997 la revista Newsweek lo nombró uno de los 100 estadounidenses que probablemente determine este siglo y en 2011 fue elegido uno de los mejores científicos del mundo por la revista Forbes. Durante su conferencia en el #CPeurope Londres, demostró que el futuro de las nuevas tecnologías pasa por los datos. Para Alex, estamos en una "década de los datos" donde pronto empezaremos a ver grandes avances que no sólo beneficiarán a servicios de internet, sino que también repercutirán positivamente en nuestra calidad de vida. Dijo que hace falta que las empresas y los profesionales evolucionen, que sean las empresas las que tengan que aceptar las condiciones por parte de los usuarios.

JAY SHUSTER

Es un miembro clave del equipo creativo de Pixar. Comenzó su carrera en Lucasfilm Ltd. diseñando un buen número de vehículos y escenarios que fueron utilizados en las precuelas de Star Wars. En 2002, se incorporó a Pixar como "Sketch Artist". Allí ha diseñado personajes y ambientes para películas como Cars (John Lasseter,2006) y Wall-E (Andrew Stanton, 2008). Su trabajo en Pixar puede también apreciarse en Cars 2, donde ha sido director artístico de personajes. Actualmente Shuster, fue diseñador de producción para el cortometraje "The Blue Umbrella", que fue estrenado en el 63 Festival Internacional de Berlín. Recibió una amplia cobertura en su lanzamiento junto con Monsters University y fue aceptado en la Competición de Cortos Animados del Southwest Festival. Durante su exposición en #CPCO6, la cabeza del departamento de Arte de Pixar Animation Studio aseguró que no tiene talento para la animación y dijo que el secreto del éxito de cualquier producción está en tener una buena historia. Además, explicó a los campuseros que una de las claves para alcanzar las metas es equivocarse y aprender de los errores, y "contratar gente más inteligente que tú en tu empresa". El creativo habló de sus bocetos y de los personajes que ha diseñado, del tiempo que le han tomado y de la importancia de crear una animación lo más sujeta a la realidad.

Tecnología para la inclusión

El pasado 28 de noviembre, Movistar hizo el lanzamiento oficial de la aplicación 'EsAccesible' junto con la Secretaría Técnica de Discapacidades del Ecuador.

La presentación no solamente abordó la creación de la aplicación, también trató sobre cómo la tecnología puede brindar accesibilidad, tanto física como informática a personas con capacidades especiales. Se habló también sobre cómo las empresas pueden potenciar a estas personas por medio de la tecnología y la cobertura de datos en pro de su inclusión. Bajo estos preceptos se ha logrado una alianza entre Movistar y la Secretaría Técnica de Discapacidades.

Un primer emprendimiento es la aplicación EsAccesible creada por Juan José Bilbao, español nacido en Logroño y especializado en programación informática, ejerce la profesión de Web Master y Community Manager para Televisión de los Riojanos en España. Él sufre de artrogriposis múltiple, que afecta casi toda la movilidad de su cuerpo; comentó que por medio de la tecnología logró realizarse como persona.

Juan José, con su discapacidad, ideó el concepto de la aplicación que es la problemática del acceso físico a los diferentes sitios, que para una persona en silla de ruedas se puede convertir en todo un reto. La aplicación EsAccesible sirve como una guía que califica el nivel de accesibilidad de cualquier lugar en tres tipos: Accesibilidad Baja, un sitio que cuenta con acceso a rampas y puertas para sillas de ruedas; Accesibilidad Media, que suma al nivel anterior espacios de movilidad interior sin inconvenientes; y Accesibilidad Alta, que también suma los niveles anteriores pero que además cuenta con acceso de ascensor y baños dedicados para personas con discapacidades. A los sitios que no cuentan con ninguna característica de accesibilidad para sillas de ruedas se les categoriza como de Accesibilidad Nula.



Alex Camacho Vásconez, de la Secretaría Técnica de Discapacidades del Ecuador, habló en el evento.



El ex-vicepresidente del Ecuador, Lenin Moreno y el creador de la aplicación 'EsAccesible', Juan José Bilbao.

Cualquier persona que descargue la aplicación puede agregar un sitio y definirlo bajo estos parámetros. El proyecto apunta a poder "mapear" la accesibilidad de sitios a nivel mundial. Su interfaz y controles son simples, ya que en algunos casos manejar una aplicación complicada al tener una discapacidad puede ser toda una odisea. La aplicación está disponible para Android y iOS y se está probando en Windows Phone. También se puede consultar los lugare
valorados en: http://www.esaccesibleapp.com/mapa/. Hasta
momento hay 2.783 sitios evaluados y cada día este número cre
Bilbao, también comentó, en entrevista con PCWorld, que l
siguientes pasos de desarrollo de la aplicación son tratar de inc
más discapacidades y desarrollar para más plataformas, en es
cial Web, para que se pueda acceder al sistema desde cual
tipo de computadora o dispositivo.

La aplicación es completamente gratuita y existe en versio
inglés y español.

El ex-vicepresidente, Lenin Moreno, también intervino en
to. Comentó que los propósitos del desarrollo y la tecnol
dan a la inclusión social de las personas y sobre la impor
la ciencia y el conocimiento para los gobiernos y la so
general. También acotó que las capacidades especiale
pueden ser puertas para potencialidades y que Juan Jos
un ejemplo de esto. Hizo un llamado a que los descub
científicos y avances tecnológicos sean pensados tambié
ficios que sean aplicables a personas con discapacidade

El evento terminó con una ronda de preguntas por pa
asistentes. Se destacó el proceso de desarrollo y progra
la aplicación.

Activistas por la libertad tecnológica se reunieron en Quito

La capital de Ecuador fue el punto de encuentro donde expertos informáticos, estudiantes, empresarios y ciudadanos interesados en la filosofía del Software Libre debatieron sobre las necesidades y beneficios de adoptar herramientas libres en la formación académica y la gestión de empresas y gobiernos, en la primera Minga por la Libertad Tecnológica (MingaTEC).

"La minga es un trabajo colaborativo, es un esquema tradicional dentro del cual todos trabajamos en conjunto por un beneficio común", señaló Quiliro Ordoñez, presidente de la Asociación de Software Libre del Ecuador (ASLE), uno de los organizadores del evento. En base a esta premisa se desarrolló la reunión, que contó con el apoyo de la empresa desarrolladora de software ThoughtWorks, Yachay EP, ASLE y el Instituto de Altos Estudios Nacionales (IAEN), sede del encuentro.

Las conferencias que se desarrollaron en este espacio giraron entorno a tres ejes principales: Software Libre y Comunidad, Soberanía Tecnológica y Cultura ibre.

positores de Argentina, Alemania, Cuba, Brasil, Colombia, Chile, Ecuador, tados Unidos, España, Inglaterra, México, Suecia, Uruguay y Venezuela se ron cita para dar a conocer sus visiones y experiencias en lo que concierne a dopción de sistemas de Software Libre.

mencionó Ordoñez, este evento se planteará como una propuesta anual. ea es crear una conciencia sobre el uso de herramientas de Software Muchas veces las personas toman el recurso que tienen a la mano y no el s les conviene".

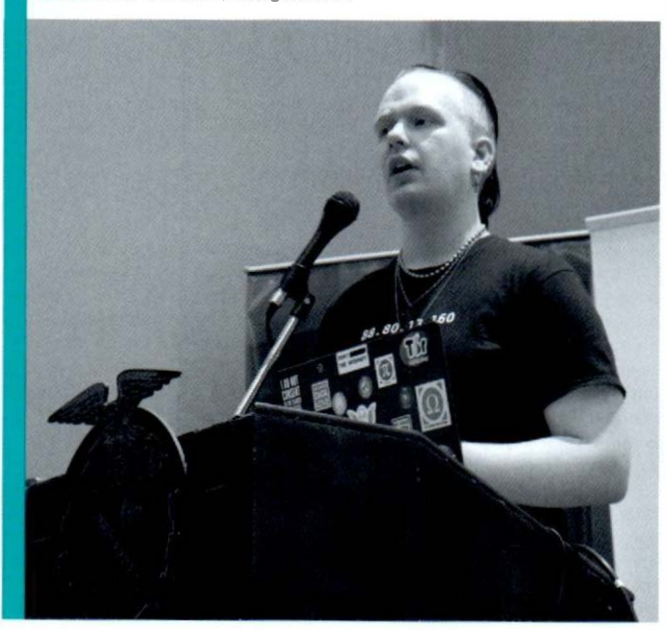
a propuso generar un trabajo colaborativo a nivel de la región latinoa- con el fin de salir de la dependencia tecnológica y generar propuestas ar el espionaje masivo por parte las potencias mundiales y proteger la d de los ciudadanos.

Puedes ver las charlas completas en el siguiente link:
http://bambuser.com/channel/IAEN

A continuación, presentamos los postulados principales de algunas de las charlas expuestas durante la primera Minga por la Libertad Tecnológica:

"Ecuador como un refugio de la privacidad"

Ola Bini / Desarrollador, ThoughtWorks.



Refiriéndose a las revelaciones que el ex consultor tecnológico de la CIA, Edward Snowden, realizó a mediados de 2013, sobre un programa de vigilancia masiva por parte de la Agencia de Seguridad Nacional (NSA) de Estados Unidos, Bini expresó que "en este momento, el mundo se encuentra en un lugar extraño" y el futuro es atemorizante. Muchos gobiernos están adaptando rápidamente nueva legislación en Internet que podría desencadenar en la vigilancia masiva de los usuarios. "Una vez que estas medidas empiezan a ser construidas (para combatir la piratería o el terrorismo) tienden a ser corrompidas y a ser utilizadas para otras cosas diferentes a las que originalmente estaban destinadas".

Bini propuso la creación de un refugio de la privacidad, en donde la anonimidad y las herramientas de criptografía sean legales y promovidas, y donde los datos puedan fluir libremente. "Necesitamos un lugar donde la información sobre ustedes y sobre mí, todas las cosas que dejamos en Internet, sean nuestras y no pasen a ser propiedad de las compañías", expresó. A consideración de Bini, Ecuador es uno de los pocos países apropiados y con capacidad de adoptar este rol.

Entre las razones citadas por este desarrollador están:

1. Que Ecuador es un país pequeño, condición que le permite hacer cambios rápidamente.

2. Hay muchos pasos que Ecuador puede tomar en pro de la privacidad en Internet sin romper los tratados de libre comercio que ya ha firmado.

3. Tiene una constitución que protege la privacidad de los individuos, algo que no está contemplado en otros países.

4. Tiene buenas universidades y ha demostrado una fuerte convicción al enfrentarse a corporaciones poderosas.

5. El hecho de que Ecuador esté incrustado en el medio de Latinoamérica le da mucha fortaleza.

6. Es un país megadiverso, y podría ser el líder idóneo para fomentar el desarrollo de un Internet megadiverso también.

"Libertad desde mi corazón al desktop"

Karen Sandler / CEO de Gnome Foundation.



A los 31 años y luego de ser de ser diagnosticada con una condición cardíaca que ha provocado que su corazón alcance un tamaño tres veces mayor al de una persona promedio, Karen Sandler tuvo que aceptar que le sea implantado un marcapasos cuyo código de software es propietario.

Activista incansable por el software libre, esta abogada cyborg (como se denomina a sí misma), realizó una exhaustiva investigación para determinar cómo fue construido el código del dispositivo que lleva dentro de su cuerpo. Los resultados no fueron reconfortantes. "Descubrí que el software tiene 'bugs' (o errores); generalmente, un defecto es introducido por cada 100 líneas de código, eso es bastante". Además, manifestó que, en general, el 98% de las fallas en un software analizadas en los equipos que han sido retirados del mercado, puedieron ser detectadas con pruebas realizadas entre pares. Sandler descubrió también que el software de su dispositivo no tiene ninguna seguridad y que podría ser manipulado. "Sólo porque el código esté cerrado, no significa que es más seguro", expresó.

Sus investigaciones la llevaron a determinar que en Estados Unidos no se revisa el código de los dispositivos tecnológicos médicos, no hay requerimientos que deben ser cumplidos, y que no hay un repositorio de códigos fuente. "Y es algo que también sucede con nuestros coches, nuestras máquinas de votación, y nuestros mercados de valores". De acuerdo a Sandler el Software Libre es escencial para construir la identidad y seguridad social. "Estamos creando toda esta infraestructura, y estamos poniendo tanta confianza en las manos de las corporaciones individuales, en software que no se puede revisar y que no podemos controlar. Es aterrador".

Sin embargo, aún queda mucho camino por recorrer para lograr que soluciones de Software Libre realmente compitan con software propietario."Por este motivo, todos debemos convertirnos en activistas. Debemos superar la conveniencia que siente la sociedad y el único modo de hacerlo es creando alternativas, tenemos que hacerlo ahora, porque nos estamos quedando sin tiempo".

"Mujeres, Software Libre y Activismo"

Liliana Cruz / Co-gestora de FOSSchix – Colombia.

Cruz se convirtió en feminista luego de adentrarse en el mundo del Software Libre. Ella se dio cuenta de que el machismo, el patriarcado y androcentrismo de la sociedad se traslada también en el mundo de la tecnología y fue a través de la herramientas de código libre que encontró una trinchera para su lucha por l igualdad de derechos entre hombres y mujeres.

La desigualdad de género se manifesta en el mundo tecnológico, de acuerd Cruz, de distintas maneras, por ejemplo, en los juegos de video, donde los pe najes femeninos se muestran 'hipersexualizados' (mujeres exageradam voluptuosas, que visten ropa provocativa); también en la exclusión del las r res de áreas de conocimiento como las ingenierías y por la brecha digi género (el nivel de acceso a las tecnologías y al tipo de contenido). "El S mujeres no la usa [la tecnología] correctamente; utilizan el Facebook y de cuando para investigar algo", y esto está determinado por una limitante "desde pequeñas a las niñas nos dan la Barbie, casitas de muñecas, y nc del mundo de la invención".

Esta colombiana tiene la convicción que tanto el movimiento feminist que promueve el Software Libre tienen mucho en común, pues ambos llan redes de trabajo colaborativo para intercambiar experiencias y cor to, luchan por los derechos al conocimiento colectivo y libre, y tien objetivo la democratización. De acuerdo a esta activista, a nivel mundi varias comunidades de mujeres que promueven el Software Libre y c uniendo esfuerzos para crear una red internacional. Entre ellas está F Colombia, de la que Cruz forma parte, cuyo principal objetivo es ampl ticipación de las mujeres en el mundo de las TIC. "La idea es que las chi tengan miedo a la tecnología, que se liberen. Ya hemos estado sometic sociedad patriarcal por muchos años y utilizar tecnologías privativas n más esclavas".

"Defenderse del Espionaje Informático con Software Libre y Criptografía"

Jacob Appelbaum / Experto en seguridades informáticas y uno de los principales desarrolladores del proyecto Tor.

Con respecto a los programas de vigilancia masiva de la NSA, revelados por Edward Snowden, Appelbaum dijo que la era del imperialismo no se ha acabará si es que los gobiernos siguen alentando la recolección de datos de los ciudadanos, y denunció que los servicios de inteligencia de las potencias mundiales, específicamente las NSA, "tienen los recursos, los analistas y el despliegue tecnológico necesario" para acceder a la información almacenada por cualquier país, la cual es utilizada de acuerdo a sus intereses, concediéndoles una inmensa ventaja sobre el resto de naciones.

La revelación de esta información, dijo Appelbaum, permite a las personas construir, "no solo un movimiento de protesta, sino también uno de resistencia, y proponer alternativas al sistema y estructuras que actualmente existen". Desde su punto de vista, "sería mejor establecer que la retención de datos sea algo criminal, que sea mejor crear leyes que amparen los derechos humanos, en vez de seguir los pasos de algunas de las peores naciones del mundo". El experto informático manifestó, además, que el software propietario es "una mala idea, porque claramente [el resto de países] no poseen la mayoría de la propiedad intelectual" y serán los que estarán oprimidos. El paso más obvio que hay que tomar es rechazarlo, pues son cadenas que están diseñadas para unir [a los gobiernos]" a las realidades económicas de las grandes empresas de tecnología. Una mejor idea, según este experto, es controlar los medios de producción a través de la creación software libre y tener control de su propia experiencia computacional.

Appelbaum expresó que la forma en la que opera el servicio de inteligencia de Estados Unidos es muy "aterradora porque ocurre sin ningún tipo de control democrático". Una de las formas de defensa planteadas por este experto es la criptografía; habló sobre el proyecto Tor del cual forma parte y que permite preservar la anonimidad y la seguridad de los usuarios en Internet. Con este tipo de mecanismos el objetivo no es ocultar algo, "se trata de tener una elección. Poder decidir cómo están organizadas nuestras vidas y cómo las otras personas manejan esa información".



...na propuesta para el 'Buen Conocer'

...no cierre del evento, e inicio de un cambio en el país, se presentó el pro... ...to Flok Society, Sumak Yachay o Buen Vivir, una propuesta para crear una ...edad del conocimiento común y abierto. "Lo que pretende esta iniciativa ...ear una comunidad social de conocimiento", según mencionó Andrés ...ado, miembro del equipo coordinador del proyecto, la cual está asociada ...mbio de matriz productiva que se ata a las iniciativas sostenidas por ...erno del presidente Rafael Correa, como el Plan Nacional del Buen Vivir.

...oyecto, realizado en conjunto por Secretaría Nacional de Educación, ...cia y Tecnología (Senescyt), el Instituto de Altos Estudios Nacionales ...N) y el Ministerio Coordinador del Conocimiento y Talento Humano, ...sta de un grupo investigador y un grupo soporte que asegura la participa...n de toda la sociedad civil en la creación de políticas públicas para generar ...iabilidad de una economía del conocimiento. "Se están realizando talleres con distintos grupos sociales en todas las provincias del país donde se les explica qué es la economía del conocimiento, cómo ellos la perciben y cómo esto afectaría a su realidad local", dijo Delgado. Una vez que recolecten la información, el equipo coordinador se encargará de gestar herramientas que permitan organizar la participación de todos. Además, Delgado resaltó que existen algunas herramientas colaborativas en su página web (floksociety.org) con las que las personas pueden empezar a aportar.

Esta etapa inicial del proyecto culmina con una cumbre que se realizará en abril o mayo del 2014. A este evento asistirán cerca de 300 personas (100 extranjeras y 200 nacionales) entre catedráticos, activistas, estudiantes, empresarios y personas del gobierno, quienes en diez mesas de trabajo y durante una semana, pulirán el documento antes de su presentación final en junio.

Netlife ofrecerá nuevos servicios en 2014

La empresa, que brinda el servicio de internet de fibra óptica hasta el hogar cumplió tres años en Ecuador. En 2014, prepara nuevos servicios y tecnologías para sus clientes, según lo anunciado por Xavier Moreano, gerente nacional de Marketing de Netlife.

Entre los nuevos servicios que ofrecerá está 'Asistente estudiantil', que consiste en asesoría telefónica para apoyar a los estudiantes en temas como navegación de Internet para tareas escolares. "Uno se contacta con asesores especializados que conocen dónde pueden encontrar información, qué tipo de explorador de internet pueden utilizar, cómo hacer las búsquedas, etc., en un horario de soporte 24/7", dice Moreano. Además cuenta con servicio de profesor a domicilio, servicio de transporte escolar por emergencia, y de mensajería inmediata para envío o retiro de tareas y materiales olvidados.

Otro de los servicios es 'Asistencia a PC', para que los clientes puedan superar los problemas técnicos en sus computadores, "y si el cliente requiere una visita para revisar el equipo, se la puede hacer también", explica Moreano. Asimismo, la tendencia Cloud trae a los usuarios de Netlife la posibilidad de utilizar Office Cloud desde cualquier dispositivo con Internet de alta velocidad, "aún no tenemos especificado el detalle, pero estamos desarrollando una alianza con Microsoft donde podamos en conjunto ofrecer esta experiencia", dice Moreano.

Un anuncio importante por parte de la empresa es que traerá a Ecuador la tecnología 10GEPON, la misma que multiplicará por 10 la capacidad de la actual red de Netlife. "Actualmente ofrecemos 1 Gbps, para el próximo año queremos llegar a los 10 Gbps", explica Jonathan Villacís, gerente técnico regional de la compañía, que añade que ya están preparando todo lo necesario para la implementación de la infraestructura. También explicó que el aumento de la velocidad del servicio dependerá del tipo de plan que se adquiera. "Esta tecnología va a brindar mejores planes que estarán disponibles en el segundo trimestre del siguiente año", dice.

Hasta junio de 2013, Netlife obtuvo un crecimiento del 150% frente a la cantidad de suscriptores del mismo periodo en 2012. Hasta la fecha cuenta con 45.000 clientes activos en Ecuador. Moreano comenta que el año que viene la empresa seguirá renovándose, como lo ha hecho hasta ahora, para continuar aportando con el desarrollo de la Sociedad de la Información en el país.



Jonathan Villacís, gerente de Operaciones; Daisy Quezada, jefe de RR.HH; Tatiana Krochin, jefe administrativa; Gladys Balarezo, contadora general; Patricia Paz, gerente auditora; Francisco Balarezo, gerente general; Andrea Villacís, gerente SAI; Xavier Moreano, gerente Marketing.

ADIÓS AL "ACTIVISMO DE SOFÁ": FACEBOOK AGREGA EL BOTÓN "DONAR"

Caitlin McGarry, TechHive / Traducción: PCWorld Ecuador

En lugar de cambiar tu foto de perfil para mostrar tu apoyo a una causa o tu simpatía en momentos de tragedia, Facebook está facilitando las cosas a sus usuarios. Ahora se puede entregar dinero en efectivo a una organización no lucrativa de tu elección con el nuevo botón de la red social "Donar".



...otón está adjuntado a los mensajes de un lote inicial de 18 socios sin ...s de lucro, entre ellas Oxfam América, Boys & Girls Clubs of America, ...SPCA y la Sociedad Americana del Cáncer.

...s no son los mensajes promovidos - que sólo ...cen en tu Muro de Noticias si sigues la orga...ón no lucrativa en Facebook o si un amigo ...rte el post de la organización no lucrativa ...ropia línea de tiempo, dijo un portavoz de ...ocial.



... Donar también aparece en la parte supe...la página de Facebook de cada aso... sin fines de lucro.

...ok lanzó el nuevo botón luego del desas...do por el tifón Haiyan en Filipinas. Durante ...los usuarios de Facebook fueron capaces ...nar a la Cruz Roja para ayudar con los esfuerzos de socorro. Pero las organizaciones no lucrativas necesitan ayuda todo el tiempo, no sólo durante una crisis.

"El botón Donar también da sin fines de lucro una manera más fácil de llegar y pedir ayuda, tanto para apoyar una misión cotidiana y en la estela de los grandes desastres", dijo la compañía en un blog. "Y, con una comunidad de más de mil millones de personas en Facebook, cada causa local puede convertirse en una causa global - y cada causa global puede llegar a ser un movimiento de caracter personal".

La característica se está probando con 18 organizaciones importantes, pero cualquier otra organización sin fines de lucro interesada puede solicitar esta característica, por lo que grupos más pequeños pueden beneficiarse del poder de la enorme base de usuarios de Facebook.

TWITTER SE ACTUALIZA, COMPETIRÁ CON WHATSAPP

Twitter ha simplificado su servicio de mensajes directos, haciéndolo más fácil de usar y con la capacidad de enviar fotografías, en una actualización a la aplicación de Twitter para iOS y Android.

El servicio de mensajería ahora está desplegado prominentemente en la barra de navegación en la parte inferior de la pantalla Home, por lo que solo está a un toque de distancia. Anteriormente, los usuarios debían navegar hasta la pantalla 'Me' o 'Yo' y desde ahí abrir los mensajes.

Twitter también ha añadido la posibilidad de enviar fotografías por medio de mensajes privados. Estas imágenes también pueden ser vistas desde cualquier computadora en twitter.com.

La mensajería de Móvil a Móvil es una tendencia hoy en día. Facebook recientemente actualizó su propio servicio 'Messenger' para permitir a las personas escribirse entre ellas a pesar de no ser amigos en Facebook. Otros servicios como SnapChat,WhatsApp y WeChat también atraen a los usuarios.

Los cambios a Twitter podrían hacer que más personas usen su aplicación para mensajear y reducir el tiempo que usan esas otras aplicaciones. Aun así le falta ofrecer más opciones, como las fotos desvanecientes de SnapChat.

En otras regiones, Twitter ha identificado al servicio de mensajería surcoreano, Kakao y a Line, una aplicación para llamadas y mensajes popular en Japón, como sus principales competidores. Por lo que las características expandidas de mensajería de Twitter podrían ayudarlo a competir mejor.

La actualización también permite a los usuarios 'barrer' entre diferentes pantallas de Twitter. Desde Home uno puede barrer hacia la pantalla Discover para ver trending topics y tuits populares, y hacia la pantalla Actividades para ver tweets y cuentas que son populares entre la gente a la que siguen.

También hay nuevas características específicas en cada plataforma. En iOS tendrás notificaciones dentro de la app que te alertan cuando alguien recibió tu mensaje directo o cuando alguien te dio retuit o puso una publicación tuya en favoritos. Para Android, los usuarios podrán configurar las notificaciones para recibirlas solo de usuarios específicos.



EL VIDEO LLEGA A INSTAGRAM, CON FILTROS Y ESTABILIZACIÓN

Hazte a un lado, Vine: videos de 15 segundos vienen a Instagram en iOS y Android, con la edición básica, filtros, y la estabilización. Este servicio fue anunciado en la sede de Facebook en Menlo Park. El video en Instagram es una expansión del servicio que antes sólo permitía compartir fotos, ahora trae vídeos directamente al muro. "Es el mismo Instagram que conocemos y amamos, pero se mueve", dijo Kevin Systrom, cofundador y CEO de Instagram.

Systrom explicó que la herramienta es sencilla y encaja perfectamente en el muro de Instagram, que aún ofrece las mismas herramientas de imágenes, y ayudará a expandir la comunidad en la red social. Los usuarios pueden grabar y compartir vídeo desde la misma pantalla que usan para capturar fotos. Los vídeos pueden durar hasta 15 segundos en total, puedes registrar segmentos de video manteniendo pulsado el botón de captura, al igual que los videos de 6 segundos que ofrece Vine. Pero Instagram mejora sobre la Vine, ya que permite seleccionar y borrar el último segmento grabado, sin tener que poner en la basura todo el video y empezar de nuevo.

La nueva opción de Instagram cuenta con 13 nuevos filtros que son específicamente para video. Estos tienen nuevos nombres y son elegidos del mismo modo que se selecciona un filtro para una imagen -incluso permite una vista previa de su vídeo con cada filtro a medida que los toca. Brinda la oportunidad de seleccionar el capítulo o la imagen fija de cubierta que aparece en la alimentación de los seguidores. Pulsa el pequeño botón de Play en la esquina superior derecha y reproduce de una vez sin repetir. Naturalmente, los videos también se pueden compartir a través de redes sociales.

Otro anuncio fue 'Cinema', una función de estabilización de video disponible solo para los usuarios de iPhone. 'Cinema' limpia los vídeos que se graban dentro de la aplicación, suavizando cualquier acción desigual para que valga la pena compartirlos y sean agradables a los ojos de sus seguidores. La opción de video estará disponible en iOS y Android, y también se podrá ver en los perfiles de la web. •

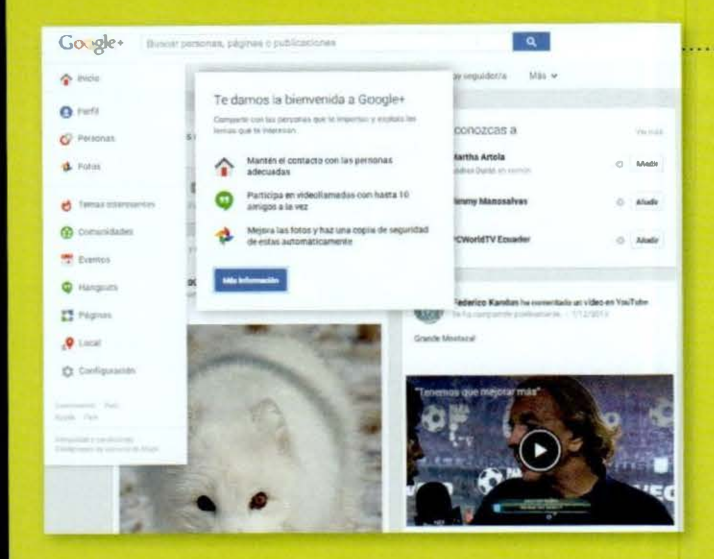
LAS 4 MEJORES COSAS DEL REDISEÑO DE GOOGLE+

Google+, que ha luchado por atraer usuarios de Facebook, centró su rediseño en la usabilidad a través de múltiples dispositivos y ha añadido nuevas características, incluyendo capacidades avanzadas de edición de fotos, una aplicación independiente para Hangouts y auto 'hashtagging' para mensajes de Google+ .

"En estos días la gente se mueve cada vez más entre los dispositivos", dice Vic Gundotra, vicepresidente de Google. "Así que para construir un software que construye relaciones reales, se necesita una experiencia sencilla y hermosa a través de dispositivos móviles y de escritorio. Hemos trabajado muy duro para hacer que nuestras aplicaciones para teléfonos y tabletas sean íntimas y envolventes para adaptar su diseño a la Web".



1 GOOGLE+ ADOPTA UN DISEÑO COMO EL DE PINTEREST



Google+, que imitó el look de Facebook con una columna y una gran foto de portada, optó por un cambio drástico: adaptar una, dos o tres columnas dependiendo del dispositivo que se esté utilizando. Su nuevo aspecto tiene una página de red social basada en la red social Pinterest. Muchas fotos y videos ahora llenan el feed de Google+, por lo que es "más fácil de explorar y más agradable a la vista", dijo Google. El nuevo énfasis en las imágenes es un cambio para la red social, que prestaba más atención a largos y pesados mensajes para los usuarios.

Google también ha añadido animaciones de esta versión de su red social. Por ejemplo, la casilla de compartir rebota cuando posteas una actualización, la diapositiva de menús y las cartas –o los posts individuales en tu muro- se desvanecen.



3 GOOGLE LANZA EL APP 'STANDALONE' PARA HANGOUTS

Nueva aplicación independiente de Google para H combina texto, fotos y video en vivo a través de And y versiones de escritorio.

La aplicación de Hangouts soporta emoticones, g historial de conversaciones (que se puede desa gestiona las notificaciones una vez que se las rec visualiza en el dispositivo.

Las videollamadas son todavía gratuitas utilizando cación Hangouts, que se puede descargar desde Play, AppStore y Web Store de Chrome.



GOOGLE+ PONE HASHTAGS AUTOMÁTICOS A LOS MENSAJES



Si estás navegando en Google+ y, por ejemplo, encuentras un post relacionado con tu equipo de deporte favorito, una nueva característica de hashtags automáticos permite profundizar en el tema y encontrar post relacionados. Esta función distingue a Google+ de Facebook, cuyas capacidades de búsqueda son muy limitadas.

Cuando tú, o cualquier persona de tus círculos, envía un mensaje, Google va a leerlo y determinar de qué se trata y pondrá una etiqueta acorde. "Detrás de las escenas", dijo Google, "también vamos a identificar y clasificar las conversaciones relevantes en toda la red". Al hacer click en el hashtag relacionado, el mensaje se sustituye por el contenido relacionado que te permitirá navegar.

Los hashtags que agregan una persona aparecen en gris y los que añade Google aparecen en azul. Mientras que la función de colocar hashtags automáticos es una configuración predeterminada, se pueden quitar las etiquetas que añade Google en un post o en todos ellos. Para eliminar de forma individual, mueve el cursor sobre el hashtag que deseas eliminar y haz click en la X que aparece. Esta acción sólo está disponible en los mensajes que has escrito.

Para evitar que Google añada hashtags en cualquiera de tus entradas, visita la página de configuración de privacidad, haga clic en la pestaña de Google+ y desplázate hasta la parte inferior. En la sección 'hashtags', desactiva la casilla junto a "Agregar hashtags relacionados de Google en nuevos posts".



NUEVAS CAPACIDADES DE EDICIÓN DE FOTOS

BACKUP HIGHLIGHT ENHANCE AWESOME

Google también lanzó una suite de edición de fotos para las imágenes que subes a Google+ y almacenas en Google Drive .

a característica de copia de seguridad guarda automáticamente las fotos l teléfono cuando las capturas. Todos los usuarios iben un almacenamiento ilimitado y gratuito l tamaño estándar (2048px) y 15GB de acenamiento gratuito en tamaño completo. le solicitará permiso para activar esta función uede optar por desactivarlo en cualquier nto.

salte' es una característica de reconocimiento enes inteligente que te ayuda a eliminar las licadas, imágenes borrosas y las exposibres. 'Auto mejorar' es una nueva caractee mejora el brillo, el contraste y la saturación os que tomas. Para acceder a ello, abre la para activar las mejoras.

es una característica que Google llama 'Auto nante', que crea una nueva imagen basada en e de fotos en la biblioteca, como una secuendos, y las transforma en una animación. O puedes una serie de retratos y juntas las sonrisas de todos.





Uno de los proyectos que está causando más revuelo en el mundo de los videojuegos es Star Citizen. No solo es la campaña de startup más exitosa hasta la fecha con 34 millones y medio de dólares recaudados, es un juego que busca crear y lograr ideas y conceptos que se los toma como revolucion para nuestra época. Su creador, Chris Roberts, famoso por los clásicos juegos Wing Commander y Free Lancer, concibe éste como un verdadero juego de PC, imposible en consolas, incluso de nue generación, no solo por capacidad de procesamiento o calidad gráfica, sino por la apertura que ofrece la plataforma en general.

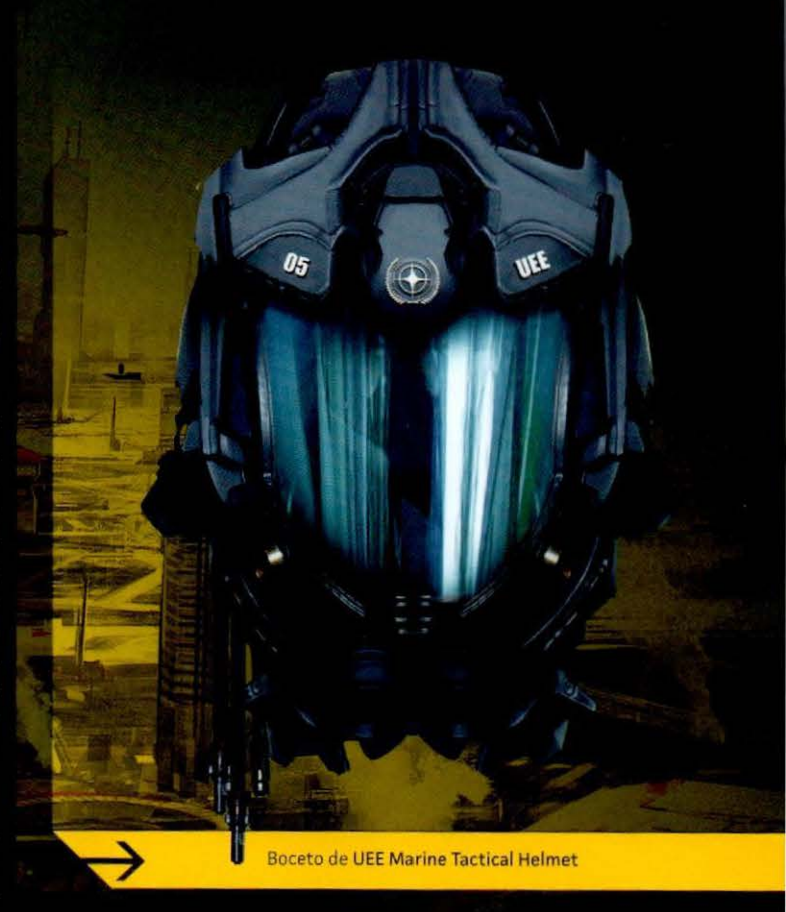
LA FRONTERA FINAL

El concepto de Star Citizen es simple, la conquista de la frontera final y tener una vida en el espacio como solo Han Solo ha podido tener. Star Citizen es, en su más pura concepción, un juego de simulación espacial a gran escala, que no solo cumple con la simulación del pilotaje de una nave espacial, sino que también simulará una galaxia en todos sus aspectos. Esto incluye, física, comunicaciones, sistemas planetarios, gravedad, civilizaciones, planetas, economía y todo esto se integra para crear un universo tan creíble como el que vivimos día a día, pero con naves espaciales.

Los jugadores podrán elegir meticulosamente qué rol quieren tener en la galaxia. Existen oportunidades iguales para mercaderes, pilotos de combate, mercenarios, caza recompensas, piratas espaciales, contrabandistas, mineros, etc. Cada rol es importante en la galaxia y cada jugador es parte del complejo sistema económico de Star Citizen. Los mercaderes y contrabandistas pueden tomar misiones para suplir materiales a una fábrica que produce misiles para los pilotos de combate, que a su vez podrán recibir misiones de los mercaderes para dar escolta a su misión, la cual puede o no ser interceptada por piratas, que si son reincidentes, recibirán un precio por su captura, dándole trabajo a mercenarios y caza recompensas. El juego dinámica y automáticamente genera estas misiones así como los jugadores que requieran de los servicios de otros.

La sumilación es llevada a un nuevo nivel, para pilotear una nave tendrás que abastecerla de combustible, repararla, tomar en cuenta su capacidad de carga, suplirla de armamento y municiones de ser necesario. En el universo habrá naves de combate, especialmente diseñadas para un pilotaje rápido, ágil y agresivo, mientras que naves de carga estarán especializadas solo para esa función, y así en adelante. La escala de Star Citizen es tan amplia que uno encontrará vehículos de combate para una sola persona hasta gigantes corvetas espaciales con capacidad para llevar en su interior a naves más pequeñas. Un ejemplo es la corveta Idris que tiene una capacidad de carga de 100 toneladas y una tripulación de hasta 10 personas, que está compuesta de un capitán que pilotea la nave, 3 artilleros que manejan las torretas de defensa y el resto puede estar dividido entre ingenieros y pilotos de combate que están listos para ser desplegados en caso de emergencias. Todos los tripulantes pueden ser jugadores reales que conozcas o puedes contratar a un jugador para que sea tu artillero o, en su defecto, podrás contratar también a un personaje controlado por inteligencia artificial.

Todas las naves tienen un costo comercial real dentro del juego: tal como los autos en la vida real, las naves de Star Citizen tienen una de varias marcas, como la Aurora de la marca RSI (Roberts Space Industries), la Origin 325a de Origin Jumpworks, o la Hornet de la marca Anvil. Todas las naves tiene características diferentes una de otra y su marca definirá su estilo, sistemas y capacidad de mejoras, así como la disponibilidad de repuestos. También existen naves cuyos fabricantes son desconocidos y son de procedencia alienígena que no se pueden comprar en casas comerciales, pero nadie ha dicho nada sobre conseguirlas por medio del mercado negro o capturar una tú mismo. Todas las naves, así mismo, están sujetas a daños y a la destrucción total del vehículo, por lo cual será importante visitar una aseguradora para que, en caso de robo o pérdida total, no pierdas tu nave y, como el a vida real, esto tendrá un costo mensual con el dinero que consigas en las misiones o empresas que logres en el juego.



Boceto de UEE Marine Tactical Helmet

TU VOZ Y TU VOTO

El juego está planificado para finales de 2014 o inicios del 2015, dependiendo los avances que se den en la producción del mismo. Aun así Chris Roberts no ha dejado a sus fans en el aire, semanalmente se emite un reporte de lo que se ha hecho esa semana en cuestión de desarrollo y de cómo están avanzando las diferentes áreas de producción desde la musicalización, pasado por el diseño de arte, hasta interfaces y etc. Además la comunidad puede votar por qué contenido quieren ver en el juego. Con cada nuevo millón de dólares recaudado Chris hace una votación de qué tipo de contenido quieren que se implemente en el juego, de esta manera se ha logrado incluir en el desarrollo la presencia de agujeros negros en la galaxia y la implementación de naves especializadas para contrabandistas, a pedido del público.

Si bien la campaña de Kickstarter terminó hace tiempo, aún puedes apoyar al desarrollo del juego en la página oficial: www.robertsspaceindustries.com. Crear una cuenta es completamente gratuito, y desde ahí puedes acceder a uno de los varios packetes de apoyo. Estos paquetes generalmente incluyen una nave espacial, acceso a las versiones alpha y beta del juego, una cantidad bastante generosa de dinero in-game, un mapa estelar y un seguro por algunos meses. Algunos paquetes incluirán objetos físicos, como camisetas o mouse pads. Tienen un costo desde 40 dólares, que incluye la nave espacial más básica con su hangar, hasta el paquete de 'Wing Commander' que tiene un costo de 10,000 dólares, incluye algunas naves, un hangar gigante para albergarlas a todas, seguro de por vida para todas ellas, entre otras artículos, tanto físicos como digitales.

Una vez que hayas comprado tu nave (o naves) podrás descargar un módulo con el cual podrás entrar a tu hangar y ver tu nave en

→

toda su gloria, entrar en el asiento de piloto y tomarle capturas de pantalla. Se planea que las naves podrán se voladas para pruebas de combate a partir de este mes y podrás combatir con otros jugadores. Más adelante se implementarán módulos para probar el aterrizaje en distintos planetas hasta el lanzamiento definitivo del juego en un año aproximadamente.

2 JUEGOS EN 1

Anvil Aerospace **F7C HORNET**

Además del componente de multijugador, las naves, sistema económico y todas las cosas que compondrán el universo de Star Citizen, el juego también tendrá una porción en solitario que lleva el nombre de Squadron 42. Esta campaña no solamente sirve para introducir a los jugadores a las mecánicas y al mundo de juego, es, por sí mismo un juego tan extenso como cualquiera de los que se pueden encontrar hoy en día. Cuenta con 52 misiones completas y una historia que te dará contexto sobre el estado de la galaxia, además de que al terminarlo tendrás algunos beneficios en la porción multijugador. De todas formas este componente puede ser evitado completamente para pasar a ser desde el inicio un ciudadano de las estrellas.



Star Citizen está rompiendo esquemas de desarrollo y de mercado, ya que este proyecto monumentalmente ambicioso es completamente independiente. Cloud Imperium Games, la empresa creada para el desarrollo del juego, no tiene afiliación con ninguna publicadora como EA o Activision, que bajo la visión de Roberts, limitarían la escala del juego por fines comerciales. Y de igual forma la integración de la opinión de la comunidad en el desarrollo es algo que no tiene precedentes. El juego no solo usa las más nuevas tecnologías en el campo de videojuegos, las está creando, puesto que realmente pone a prueba tanto al hardware como al software de desarrollo con las mecánicas y sistemas únicos que integrará en su lanzamiento. Un ejemplo de esto es que el juego en su base está siendo desarrollado para soportar e integrar el head set de realidad Oculus Rift, que aún no está a la venta. Así mismo, las dos empresas más grandes de chips gráficos, AMD y Nvidia, están involucradas desarrollando nuevas tecnologías que permitirán a Star Citizen tener el nivel de detalle sin precedentes.

STAR CITIZEN

JEE MARINE

002

La nueva generación ya está aquí

La nueva generación de consolas ya está disponible y con ella llegan las críticas. En general ambas consolas han anotado una buena recepción, pero la Playstation 4 ha roto reécords con respecto a su predecesor, la PS3.



Ambas consolas han tenido un lanzamiento relativamente exitoso, sus principales críticas han sido con respecto a su software, ya sea del lado de las aplicaciones o de los juegos. En el caso de Xbox One, su esperado juego Ryse: Son of Rome, ha recibido críticas negativas por una jugabilidad repetitiva y vacía, al parecer el juego está concebido para demostrar las capacidades gráficas de la consola y nada más. Por otro lado Forza Motorsport 5 brilla con luz propia, su inteligencia artificial, que es basada en datos obtenidos de jugadores reales, creando competidores más reales y divertidos. También su capacidad de inmersión gracias a los muchos detalles gráficos y técnicos de cada vehículo es excepcional además de doblar como un mini museo del automóvil, ya que los comentarios y descripciones de carreras y vehículos son narradas por los expertos comentaristas de la serie de televisión Top Gear. En el lado menos amable la consola parece enfocarse mucho en el contenido televisivo que puede ofrecer, y su falta de conectividad a redes sociales han recibido crítcas.

Mientras tanto la Playstation 4 ha tenido un lanzamiento exitoso en ventas, y también la consola hace casi todo bien, no ha tenido fallas de hardware y así mismo las mejoras que ha recibido en su interfaz de usuario son notables. Por el lado del software, su juego exclusivo, Killzone: Shadowfall cumple la función de demostrar la capacidad del hardware de la consola, pero a diferencia de Ryse, la historia del juego y su modo multijugador realmente le dan un valor muy completo la juego, poniéndolo muy por encima del título de Xbox One. Otro título destacado de PS4 es Resogun, un juego de acción que recordará al clásico Defender, pero recreado para la nueva generación, que ofrece acción instantánea, rápida y divertida; a su vez es muy corto con solo 5 etapas, pero tiene un gran valor de repetición cuando uno caza puntajes altos, al más puro estilo clásico. Por otra parte los servicios de la PS4 son suficientes, su software y sistema operativo es responsivo y además es muy fácil e intuitivo compartir tus logros y hacer transmisiones de tus juegos por medio de redes sociales.

Ambas consolas llevan muy poco tiempo en el mercado y todavía deben demostrar todo su potencial con más títulos y actualizaciones que las lleven a ser verdaderas representantes de la nueva generación de videojuegos.

A Link Between Worlds es el mejor Zelda en años.



El recientemente lanzado The Legend of Zelda: A Link Between Worlds, ha sido aclamado por la crítica, recibiendo un puntaje de 90 en metacritic.com. Este juego es un regreso a la diversión directa que ofrecían instalaciones previas de la serie, entregando una experiencia donde explorar, recorrer, investigar y descubrir existen como fines y propósitos en sí mismos, dándole una gran variedad y renovando la conocida fórmula de Nintendo. El juego es una secuela del título The Legend of Zelda: A Link to the Past, pero lo refresca con mecánicas nuevas y una presentación impecable acompañada con la característica 3D de la consola portátil 3DS de Nintendo.

The Elder Scrolls Online finalmente tiene fecha de lanzamiento.

El muy esperado RPG de multijugador masivo de Bethesda, The Elder Scrolls Online, finalmente tiene fecha de lanzamiento. Estará disponible en PC y Macel el 4 de abril de 2014 y más adelante para Xbox One y Playstation 4 en junio del mismo año.

Este muy esperado juego sigue la línea que se pudo ver en el anterior juego de la serie TESV: Skyrim pero es el primer título de la serie en enfocarse en multijugador. Las instalaciones previas de la franquicia siempre se concentraron en una experiencia en solitario.



Metal Gear Solid V, la espera continúa.



En una entrevista con la revista japonesa Famitsu, Hideo Kojima, sugirió que el prólogo de Metal Gear Solid V, Ground Zeroes, servirá como un aperitivo en preparación para el plato fuerte que será The Phantom Pain. "Si lo pusiéramos en términos de una película de Hollywood, el prólogo, que es Ground Zeroes, sería similar a los primeros 10-15 minutos que están diseñados para cautivar a la audiencia", explicó Kojima.

"The Phantom Pain será enorme en volumen, por lo cual requerirá mucho más tiempo (de desarrollo), nos juntamos con el equipo de marketing y decidimos por lo menos entregar pronto el prólogo al precio más reducido que podamos" agregó Kojima. "En un principio Ground Zeroes iba a ser un juego descargable, pero pensando que mucha gente no tiene tan buena conectividad lo lanzaremos en físico".

Kojima también anunció que quienes tengan una partida guardada de Ground Zeroes en su consola se llevará un gusto cuando juegue por primera vez The Phantom Pain. No dio detalles sobre lo que tratará esta sorpresa.

John Carmack deja id Software

El legendario desarrollador, Jhon Carmack, dejará id Software para trabajar a tiempo completo en Oculus VR, empresa que desarrolla el headset de realidad virtual Oculus Rift.

La noticia salió primero a la luz en IGN, y luego fue confirmada por un tuit desde la cuenta personal de Carmack. Tim Willits, le cometó a IGN que "El trabajo de John en id Tech 5 (El nuevo motor de id Software) y para nuestros nuevos proyectos en desarrollo está completo, su partida no afectará ninguno de nuestros proyectos."

Carmack fue co fundador de id Software junto a Tom Hall y John Romero y fue la mente maestra detrás de varios motores para jugadores, desde los días de Doom y Quake, hasta el próximo Doom 4, que trabajará sobre el nuevo motor id Tech 5.



¿QUIERES PROGRAMAR?

ESTAS HERRAMIENTAS TE AYUDARÁN A EMPEZAR

Por Erez Zukerman/PC World (US)

Programar es una magia poderosa, y aprender a escribir código es como leer un extraño libro de hechizos mientras se muelen ingredientes alquímicos en finos polvos –al menos así parecía ser. Pero nuevas herramientas interactivas ponen ejercicios y prácticas al frente, llevándote de aprendiz a hechicero a tu propio ritmo. Algunas te hacen probar que has comprendido la lección antes de continuar, resultando en una experiencia de aprendizaje más cautivante e, idealmente, más comprensible. No todas son para principiantes, programadores con experiencia a veces necesitan aprender nuevos lenguajes (de programación) también. Pero todas estas nuevas herramientas están en la web y la mayoría son gratis.

CODECADEMY: APRENDIZAJE GRATUITO Y AMIGABLE PARA PRINCIPIANTES
WWW.CODECADEMY.COM

Codecademy ofrece una gama de tutoriales interactivos basados en explorador sobre CSS, HTML, JavaScript y otros. Todos sus cursos son gratuitos. Si quieres más que un solo curso puedes optar por una de cuatro "pistas" (Tracks en inglés), que te llevan por un camino estructurado a través de varios cursos.

Al probar Codecademy, optamos por un curso de nivel de principiante llamado 'Getting Started with Programing' (Empezando con la programación). Es de muy fácil acceso y bien estructurado, permite adelantar las partes que uno ya conocía. Codecademy también permite a programadores expertos crear sus propios cursos para enseñar diversos aspectos de JavaScript, Python y Ruby, de manera gratuita.

CODE SCHOOL: DONDE LOS VIDEOS SE ENCUENTRAN CON EL CÓDIGO
WWW.CODESCHOOL.COM

A diferencia de Codecademy, Code School tiene un costo de USD 25 al mes, aunque el sitio también ofrece algunos cursos gratuitos, incluyendo un tutorial de Git y un curso de programación de Ruby on Rails llamado Rails for Zombies (incluye Zombis).

El tutorial de Git no requiere conocimiento previo de programación, y lo puedes completar en unos cuantos momentos. Requiere tener una cuenta real (y gratuita) en GitHub, y colocar un repositorio en esa cuenta. Este curso de Git no trae ningún video, pero el texto es claro y el diseño agradable y libre de distracciones. El curso Rails for Zombies es más complejo e incluye videos, seguidos por ejercicios prácticos.

Asume que el usuario tiene un nivel de conocimiento un poco más alto que los cursos en Codecademy y en Rubymonk, y no te permite saltar contenido o lecciones: debes completar cada nivel antes de avanzar al siguiente. Se puede descargar los videos y revisarlos a medida que haces los ejercicios. El curso tiene un ritmo veloz y a veces puede ser frustrante.

ESTIRA ESOS DEDOS Y PONTE A PROGRAMAR

Estas herramientas son lo que necesitas para poner tu propio ritmo y para aprender haciendo. Juntas, pueden convertirse en un laboratorio mágico. Solo ingresa las direcciones web en la barra de URL y empieza a fabricar tu código. Los resultados pueden ser realmente sorprendentes.

THE NEO TOOLS: KOANES RUBY E INMERSIÓN GIT
WWW.NEO.COM

Neo (antes conocido como EdgeCase) ofrece dos tutoriales interactivos gratuitos, uno para el lenguaje de programación Ruby y otro para el sistema de control de versión Git. Como en Code School, estos tutoriales asumen que el estudiante ya tiene un poco de conocimiento básico de programación.

Puedes empezar con los tutoriales Koanes Ruby ya sea en tu explorador o instalando Ruby y descargando los koanes. Cada 'koan' es un simple ensayo que requiere que llenes los espacios en blanco para lograr un resultado específico. Los textos que acompañan a cada ejercicio intentan tener un estilo Zen, y logran serlo hasta el punto en el que se pueden volver más confusos que útiles: "Para entender la realidad, debemos comparar nuestras expectativas con la realidad. La respuesta que buscas: is not true". Aun así, si ya tienes algo de conocimiento de programación y quieres aprender la sintaxis de Ruby, estos koanes pueden ser divertidos.

El tutorial de Git, Inmersión Git, es más extenso que la alternativa que ofrece Code School, pero también requiere más preparación. Debes instalar Git en tu computadora para completar el tutorial, y no hace revisiones interactivas a medida que avanzas.

RUBYMONK: RUBY PARA PRINCIPIANTES
RUBYMONK.COM

RubyMonk es un curso simple y gratuito de Ruby con un sistema integrado de ejercicios y evaluación. Requiere un modesto nivel de conocimiento inicial como saber que es un "array".

Las explicaciones que acompañan a cada ejercicio de RubyMonk son simples y claras, y el sitio está libre de anuncios y otras distracciones para concentrarse en aprender.

CÓMO APROVECHAR AL MÁXIMO LA CAPACIDAD DE TU SSD

Por Paul Mah, PCWorld Estados Unidos / Traducción CIO Peru

Una de las formas más fáciles de acelerar tu computadora es añadirle una unidad de estado sólido (SSD). Aunque es caro, un SSD (Solid State Drive) se paga a sí mismo rápidamente, mejorando enormemente tu eficiencia y productividad. Pero lo que se gana en velocidad, se pierde en el almacenamiento, debido a que las capacidades de los SSD más asequibles son de 128 GB o 256 GB y simplemente no funcionan para las necesidades de almacenamiento de hoy en día.

Pero no te preocupes. A continuación te presentamos algunas maneras de bajo costo para liberar espacio en tu SSD (o disco duro) para maximizar su uso.



AÑADA UN DISCO DURO EXTERNO

Si tienes cientos de gigabytes de datos que son absolutamente necesarios de tener a mano en todo momento, consigue un disco duro portátil. Esto te costará alrededor de USD 80 por una unidad de 1 TB, aunque te sorprenderá gratamente ver cómo son los modelos recientes, delgados y rápidos. El Slim Portable Drive (500 GB) de Seagate, por ejemplo, mide solo 9 mm de espesor y registra una impresionante transferencia de datos 94.6MB/seg al escribir un archivo de 10 GB a través de una interfase USB 3.0. No olvides cifrar sus datos.



APROVECHA LA NUBE

El método más obvio para maximizar el espacio en tu SSD es sacarle provecho al almacenamiento en la nube. Archivar documentos antiguos en la nube puede liberar valioso espacio en tu SSD, a la vez que te permite acceder a ellos fácilmente desde cualquier lugar con una conexión a Internet cuando sea necesario.



AÑADE UNA TARJETA SD O UNA UNIDAD FLASH USB

Un método para aumentar el espacio de almacenamiento disponible sin añadir volumen es utilizar una tarjeta SD o unidad flash USB. Muchas computadoras portátiles vienen con una ranura para tarjeta SD incorporada, y es posible conseguir una tarjeta de memoria SD de 64 GB por menos de USD 50 (ten en cuenta que las tarjetas SD de más de 32 GB se basan en el nuevo estándar SDXC, así que asegúrate de verificar primero si tu lector de tarjetas lo soporta). Como alternativa, las unidades USB de ultra bajo perfil -como el Cruzer Fit- pueden permanecer conectadas a tu puerto USB, y puede añadir hasta 32 GB de almacenamiento. Envía a estos dispositivos archivos como canciones, documentos o materiales de referencia para que tengas espacio en tu SSD.



REDUCE LA MEMORIA VIRTUAL

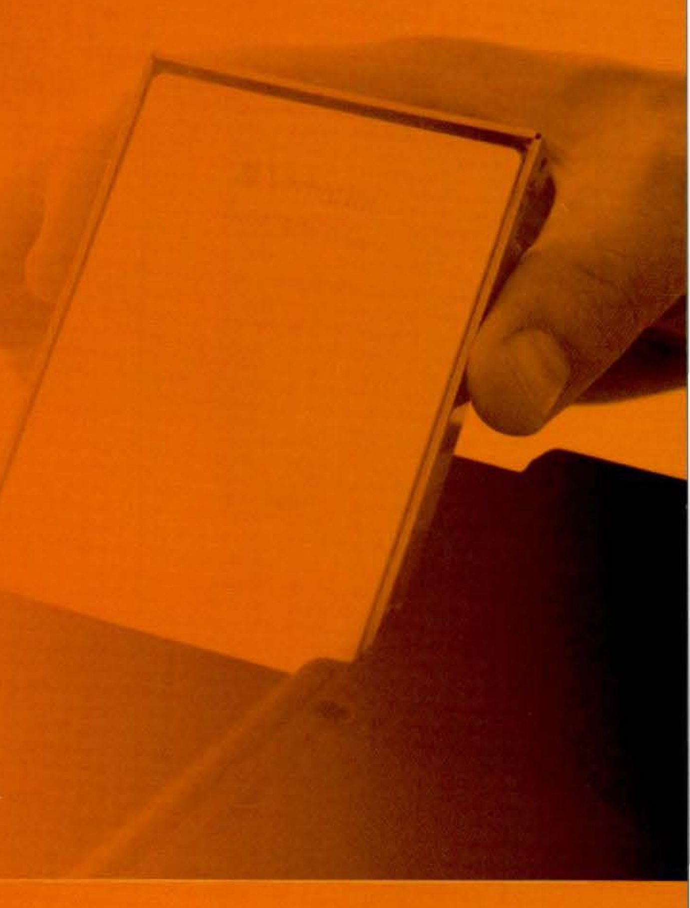
Ya que la mayoría de las laptops y ultrabooks ofrecen entre 4 GB y 8 GB de RAM, es posible que desees considerar deshabilitar la memoria virtual por completo si no utilizas los juegos exigentes o ejecutas aplicaciones que requieren una gran cantidad de memoria. Los usuarios que padecen de poco almacenamiento y tienen al menos 2 GB de RAM, incluso pueden reducir su memoria virtual a solo 1 GB o 1.5 GB.

Puedes cambiar la memoria virtual haciendo click en el 'Panel de control' de Windows (esto funciona tanto en Windows 7 como en Windows 8), luego selecciona 'Sistema y Seguridad' y después 'Sistema'. A continuación, abre el cuadro de 'Configuración avanzada del sistema', ubicado en la columna de la izquierda. Ve a la pestaña 'Opciones avanzadas', y aparecerán las opciones de 'Rendimiento', haz click en 'Configuraciones'. Aparecerá el cuadro 'Opciones de rendimiento' en el que tendrás que elegir la pestañ 'Avanzado', y en la sección 'Memoria Virtual', deberás aplastar 'Cambiar'.

En el cuadro de diálogo 'Memoria virtual', desactiva la opción 'Administrar automáticamente el tamaño del archivo de paginación para todas las unidades', si está habilitado. Selecciona 'Sin archivo de paginación', si deseas desactivarlo por completo, o selecciona 'Tamaño personalizado', si deseas establecer una cantidad fija de memoria virtual. En este último caso, establece el mismo tamaño inicial y máximo. Haz click en 'Aceptar'cuando hayas terminado, puede que tengas que reiniciar el equipo para que la nueva configuración surta efecto.

BORRA LOS ARCHIVOS TEMPORALES

Cada computadora portátil recogerá inevitablemente archivos temporales y la mugre digital que ocupa espacio valioso en su SSD. Una forma de eliminar rápidamente los archivos falsos es utilizar la herramienta 'Liberador de espacio en disco', o haz uso de las herramientas especializadas de terceros, tales como CCleaner. Además, tómate el tiempo para peinar la carpeta de descargas de su navegador por defecto, que a menudo está lleno de descargas antiguas que ya no necesitas.



DESINSTALA APLICACIONES

Por último, las aplicaciones que ya no necesitas se pueden desinstalar para ahorrar espacio de almacenamiento. Puede que te sorprenda lo sencillo que es navegar a través del programa de desinstalación (seleccione 'Desinstalar un programa' desde el 'Panel de Control'), el subprograma revelará software que se puede quitar con seguridad.

Un ejercicio que consume un poco más de tiempo sería volver a configurar las aplicaciones instaladas para eliminar los componentes o módulos que no necesitas. Puedes hacerlo seleccionando el programa que deseas cambiar y haz click en 'Cambiar en lugar de desinstalar'. Esto generalmente funciona mejor en grandes aplicaciones como Microsoft Office.

5 FORMAS PARA OBTENER EBOOKS GRATUITOS EN TUS DISPOSITIVOS

PCWorld México

Así que ahora tienes un nuevo e-reader o tableta, y estás buscando llenarlo de libros. Sin embargo, puede darse el caso: gastaste todo tu dinero en el gadget, sin dejar presupuesto para artículos de lectura. Hay muchas librerías digitales comerciales en línea, pero también encontrarás muchas formas legales para leer gratuitamente libros digitales.

Proyecto Gutenberg: A la vanguardia de los libros digitales gratis se encuentra el Proyecto Gutenberg, el cual fue lanzado con la misión de digitalizar libros de dominio público (y de otras fuentes) y ponerlos a disposición en una amplia variedad de formatos digitales sin costo para los usuarios. Actualmente, el Proyecto Gutenberg alberga libremente versiones descargables de todo, desde Las aventuras de Sherlock Holmes hasta el Kamasutra. Disponible en *http://www.gutenberg.org/*

Google Books: Al igual que en el Proyecto Gutenberg, Google Books digitalizó varias obras, muchas de las cuales están disponibles de forma gratuita y se pueden leer en línea desde un navegador o en una variedad de las populares aplicaciones e-reader. Disponible en *http://books.google.com/*

Su propio e-reader: Algunos lectores electrónicos, tales como los recientes modelos Kindle de Amazon y Barnes & Noble Nook, te permiten prestar libros a familiares o amigos, o pedirlos prestados, a través del dispositivo, de manera similar a un intercambio de libros tradicional. Agrega amigos a tu dispositivo, y puedes intercambiar sin incurrir en gastos.

Wikilibros: Los fundadores de Wikipedia crearon otro sitio, dedicado a hacer que los libros de texto estén disponibles de forma gratuita y sean editables por cualquier persona. Disponible en *http://es.wikibooks.org*

Grandes tiendas de libros electrónicos: Incluso los grandes vendedores de libros digitales, como la tienda de Amazon Kindle y el iBookstore de Apple, por lo general ofrecen secciones libres con una gran cantidad de textos disponibles para descargar en formatos populares.



EL FUTURO RENACE

LAS NUEVAS TENDENCIAS
LO QUE FUE Y LO QUE SERÁ EN 2014

¿QUÉ NOS DEJÓ EL 2013?

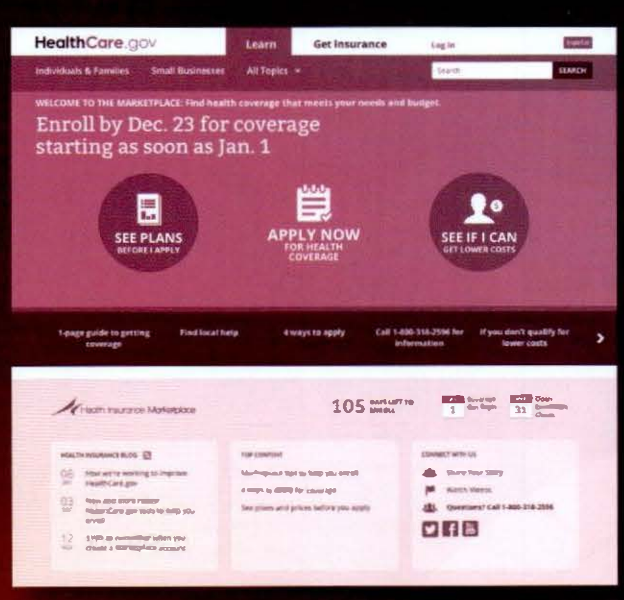
La vigilancia al estilo Gran Hermano, la lucha de los gigantes tecnológicos por rejuvenecer y los 'wearables'

Por Marc Ferranti, IDG News Service / Traducción: PCWorld Ecuador

La política chocó con el mundo de la tecnología de este año cuando las historias sobre el espionaje del gobierno de EE.UU. suscitaron angustia tanto entre los ciudadanos del país como en gobiernos extranjeros, y el defectuoso sitio HeathCare.gov le significó un camino inicial tortuoso a la reforma sanitaria estadounidense. Mientras tanto, la era post-PC puso a los gigantes de la tecnología bajo presión para reinventarse a sí mismos. Aquí, sin ningún orden en particular, le presentamos las 10 historias tecnológicas del 2013.

HEALTHCARE.GOV

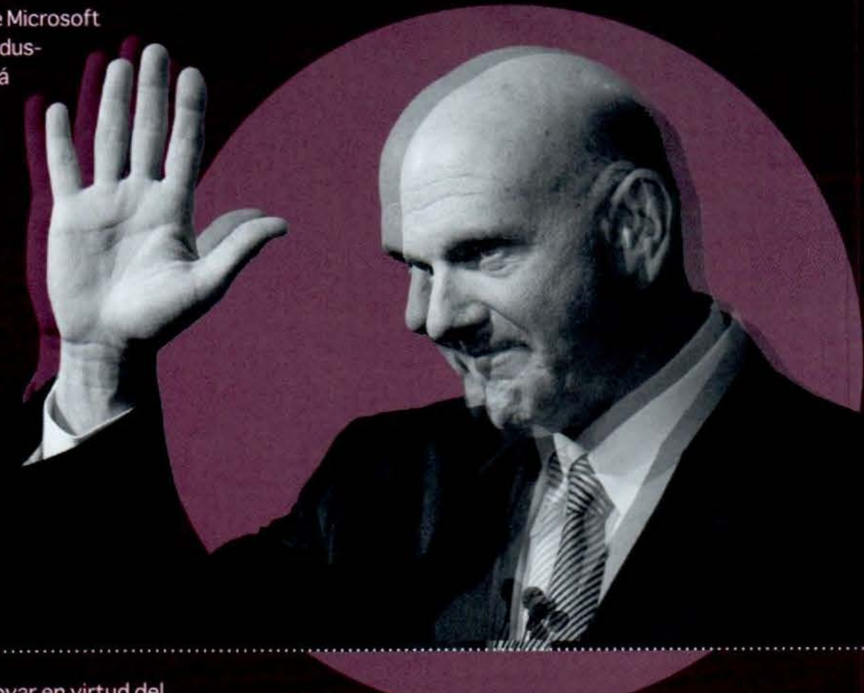
Mientras que los expertos de la industria dicen que muchos - si no la mayoría - de proyectos grandes de tecnologías de la información (TI) tienen grandes problemas, el despliegue del 1 de octubre de HealthCare.gov tiene el dudoso honor de echar una sombra sobre el histórico logro legislativo del presidente de Estados Unidos, Barack Obama: la Ley de Cuidado de Salud Asequible (Affodable Care Act), a menudo llamada Obamacare. Treinta y cuatro estados eligieron ser parte del HealthCare.gov. El sitio web de 630 millones de dólares, construido para permitir que millones de estadounidenses puedan comprar servicios de atención de salud, fue capaz de obtener apenas a seis personas registradas en su primer día de servicio, 248 en los dos primeros días y sólo 27.000 personas en el primer mes. Apagones, carga incorrecta de datos y preocupaciones sobre seguridad plagaron el sitio. Los problemas parecen surgir de la falta de supervisión del proyecto en general, pruebas insuficientes y fallos en la capacidad del sistema para enlazar a múltiples bases de datos del gobierno. El 1 de diciembre, fecha autoimpuesta como límite para superar estos problemas, el gobierno de Estados Unidos informó que desde mediados de octubre los técnicos del sitio habían hecho más de 400 correcciones de errores y mejoras de software. Sin embargo, entre las cosas por corregir, todavía quedan colas de espera de varias horas para entrar en el sistema. Los males del sitio pueden acabar pareciendo como una luz al final del túnel de la reforma de salud . Por ahora, el sitio está siendo presentado como prueba número uno contra de la capacidad del gobierno para manejar la iniciativa de la atención sanitaria.



ALERTAS SOBRE LA NSA:
el Gran Hermano realmente te está mirando

Las revelaciones del ex contratista del gobierno, Edward Snowden, sobre espionaje gubernamental, que aparecieron en las noticias a partir de junio, marcaron el punto de unión entre la geopolítica y el mundo de la tecnología. A pesar de que dichas revelaciones provocaron una gran cantidad de charla al estilo "te lo dije", los documentos proporcionados por Snowden ayudaron a confirmar que la Agencia de Seguridad Nacional de Estados Unidos (NSA, por sus siglas en inglés) y la Oficina Federal de Investigaciones llevan años realizando una vigilancia masiva de ciudadanos estadounidenses, extranjeros residentes en el país y líderes de gobiernos de otros países. Aunque los detalles son aún un secreto, está claro que el FBI y la NSA monitorean un número ilimitado de registros telefónicos de las empresas de telecomunicaciones, correos electrónicos y otras comunicaciones de Internet y los servicios facilitados por las grandes empresas de tecnología. Los críticos dicen que los aspectos de la vigilancia, como la recolección masiva de las comunicaciones de los ciudadanos, son inconstitucionales. Las revelaciones han llevado a la Unión Europea a preguntarse sobre su acuerdo de "albergue seguro" de datos privados con los Estados Unidos. También han llevado a los gobiernos extranjeros a tener cuidado de comprar la tecnología estadounidense . Mientras tanto, Rusia ha concedido asilo Snowden, y no hay final a la vista para el debate sobre el fisgoneo de gobierno en las comunicaciones privadas.

STEVE BALLMER renuncia a Microsoft



El anuncio de Steve Ballmer en agosto que se iría de Microsoft después de más de tres décadas fue un hito en la industria, pero no fue una sorpresa. Ballmer, quien partirá al cumplirse los 12 meses de su anuncio, asumió el cargo de CEO de Bill Gates en el año 2000, lo que llevó a Microsoft a incrementar sus ingresos de USD 22,9 mil millones a USD 78 mil millones. Conocido en toda la industria por su poderosa voz y sus maníacas exhortaciones en las reuniones de Microsoft, Ballmer ha ampliado la cartera de productos de la compañía más allá de Windows y Office, entre otros esfuerzos, mediante la construcción de su centro de datos, Xbox y las empresas de búsqueda. Pero Ballmer, un genio matemático de Harvard, compañero de clase de Bill Gates y primer gerente de negocios de la compañía, operaba bajo la crítica cada vez más intensa por perderse la revolución móvil y 'perder la partida' frente a Steve Jobs mientras Apple se disparaba en el mercado de consumo con el iPod, iPhone y iPad. El debilitado precio de las acciones de Microsoft es una señal de que los inversores no tienen confianza en la capacidad de la empresa para innovar en virtud del futuro posterior a la era de la PC. Dependerá del próximo CEO de Microsoft liderar la transformación de la empresa a un negocio de dispositivos y servicios, y garantizar que su audaz pero controvertida adquisición de Nokia por USD 7,2 mil millones, anunciada poco después de la dimisión de Ballmer, tenga éxito.

BITCOIN desencadena una nueva fiebre del oro

Bitcoin fue al mismo tiempo uno de los fenómenos más publicitados - y desconcertantes - del año en el mundo de la tecnología. El más popular de los llamados "crypto dineros" o monedas virtuales, Bitcoin es un sistema de pagos entre pares (P2P, o peer-to-peer) ideado en 2009 por un desarrollador conocido como Satoshi Nakamoto. Utiliza algoritmos criptográficos de código abierto para permitir transacciones y crear unidades de moneda digital llamadas bitcoins. Estas se crean o se "extraen" mediante equipos de la red que se encargan de resolver los problemas matemáticos utilizados para verificar las transacciones. Como los especuladores y los maniáticos de la tecnología alimentaron los rumores, las bitcoins se dispararon en su valor, pasando de menos de USD 20 al inicio del año a USD 1.200, en diciembre.

Las transacciones se procesan gratis o por honorarios bajos , y porque ninguna información personal se intercambia , son anónimas y promocionan como más seguro que las tarjetas de crédito . Algunas de estas cualidades también atraen a los delincuentes y cuando las autoridades estadounidenses cerraron el sitio web de contrabando Silk Road también incautaron un alijo de bitcoins. A principios de diciembre, el Banco Central de Francia emitió una advertencia acerca de la volatilidad de Bitcoin, y la prohibición del Banco Central de China contra los bancos que realizaban transacciones con Bitcoins causó que el gigante motor de búsqueda Baidu dejara de aceptarlas como forma de pago. El valor de los Bitcoins se hundió por más de USD 500 en las próximas 48 horas. La volatilidad de Bitcoin presenta riesgos que puede hacer que a la final este sistema permanezca sólo como un sistema de pago de nicho para la Web y un vehículo para los especuladores.

Los manotazos de ahogado DE BLACKBERRY

Los verdaderos hinchas de BlackBerry pensaron que la empresa tenía una oportunidad de sobrevivir cuando en enero el entonces CEO Thorsten Heins presentó el BlackBerry Z10 de pantalla táctil y un teléfono con un teclado físico, el BlackBerry Q10. Ambos dispositivos fueron diseñados alrededor del sistema operativo BlackBerry 10. La compañía había reemplazado a los CEOs Jim Balsillie y Mike Lazaridis hace un año, después de perder terreno ante los dispositivos de Apple y Android, que ofrecían las interfaces más elegantes y grandes tiendas de aplicaciones.

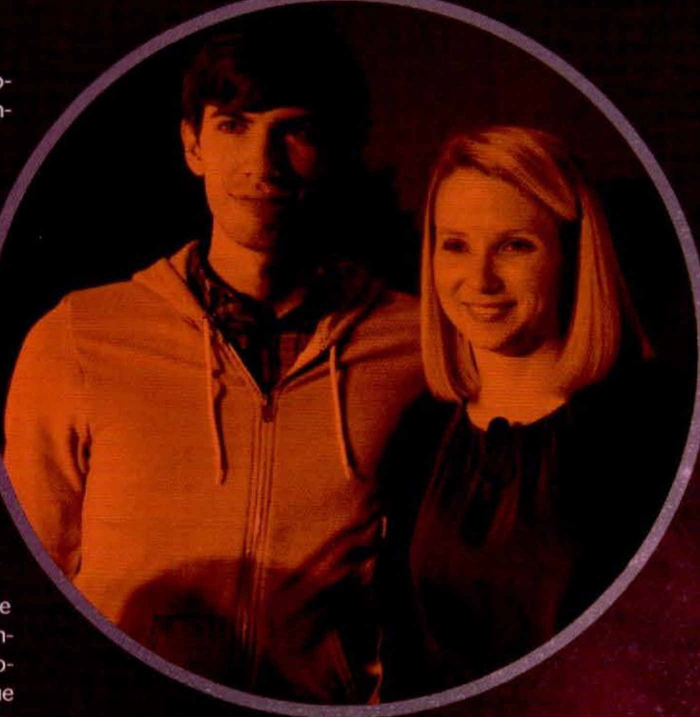
Pero los teléfonos BlackBerry 10 eran patadas de ahogado. Para el tercer trimestre de 2013, la compañía reportó una pérdida neta de operación USD 965 millones. Luego, la compañía anunció un recorte de 4.500 trabajadores y una venta a Fairfax Financial Holdings por USD 4.700 millones. Pero Fairfax no pudo obtener financiamiento para el acuerdo, y en noviembre la empresa nombró como presidente y director general interino al ex CEO de Sybase, John Chen, y aceptó un préstamo de USD 1.000 millones a un consorcio liderado por Fairfax. En este punto, sin embargo, es difícil ver cómo una inyección de efectivo puede mantener intacta y solvente a la empresa.

DELL ABRE UN NUEVO CAPÍTULO como empresa privada

Cuando Dell anunció en febrero que la compañía planeaba volverse privada, el fundador Michael Dell dijo que la medida era necesaria para volver a las viejas glorias de la compañía. La feroz competencia en el mercado de PC ha frenado los beneficios por años y la idea era que, libre del escrutinio de Wall Street, la compañía tendría el espacio para respirar y ejecutar mejor su estrategia, para centrarse en los productos y servicios de alto margen y refrescar su empuje en el mercado medio. Pero en primer lugar, el llamado "inversor activista" Carl Icahn se abalanzó y cogió acciones, insistiendo en que la oferta de USD 13,65 por acción de Dell era demasiado baja y que Michael Dell debía ser derrocado. Lo que siguió fue una batalla pública desagradable en pos de los accionistas. Después de varios aplazamientos a la votación de los accionistas, Michael Dell se impuso al endulzar su oferta a un total de USD 13,88 por acción, o cerca de USD 25 mil millones en general. Si bien la competencia en contra de gigantes como Hewlett-Packard y Lenovo no se facilitará con el tiempo, la compañía que Michael Dell fundó hace tres décadas en su dormitorio de la universidad tiene una nueva oportunidad de vida.

YAHOO COMPRA TUMBLR

La oferta de USD 1.100 millones para comprar el sitio de microblogging Tumblr no fue la adquisición de tecnología más importante del año, pero sí marcó el paso más audaz que Marissa Mayer ha tomado hasta ahora para reinventar la empresa. El éxito de Yahoo como un portal de Internet en los años 90 se ha visto ensombrecido por los competidores, como Facebook y Google. Mayer, estrella de Google a sus 38 años, fue contratada como CEO de Yahoo en 2012. Su predecesor, Scott Thompson, había tomado las riendas del fundador Jerry Yang, pero duró sólo cuatro meses antes de dimitir en medio de la controversia sobre una afirmación falsa acerca de su título universitario. La combinación de la juventud de Mayer, su vasta experiencia en programación y su estilo imperial de gestión ha fascinado a observadores de la industria, y un salto en el precio de las acciones de la compañía durante su mandato hasta el momento ha dado un buen período de "luna de miel". Sin embargo, la misma Mayer ha reconocido que la acción ha sido levantada por las inversiones realizadas hace años, que incluyen una participación en el gigante de Internet chino Ali Baba. Mientras tanto, los ingresos y las ganancias se redujeron para Yahoo en el trimestre que terminó en septiembre. En algún momento, la empresa tiene que demostrar que la estrategia de Mayer de ampliar contenidos como noticias mientras aumenta la infraestructura de tecnología de la compañía va a dar sus frutos.



David Karp, Presidente Ejecutivo de Tumblr y la CEO de Yahoo Marissa Mayer durante la conferencia de prensa doinde se dio a conocer la adquisición.

LA OFERTA PÚBLICA INICIAL DE TWITTER, un signo de los tiempos

La Oferta Pública Inicial (OPI) de Twitter en noviembre representó 3 claras tendencias en una: primero, una mayoría de edad para el sitio de microblogging; en segundo lugar, otro hito en el auge de las redes sociales como una fuerza importante en la cultura contemporánea; y en tercer lugar, una señal de un mercado de acciones que se está encendiendo nuevamente con las OPI tecnológicas. Después de establecer un precio de salida a bolsa de USD 26, las acciones de Twitter se dispararon a USD 50,09 en su día de salida a bolsa antes de cerrar a USD 44,90. El precio de la acción da a Twitter un valor de capitalización en el mercado de USD 24,5 mil millones. Los inversores están apostando a la capacidad de la empresa para utilizar la inyección de efectivo de la OPI para construir su infraestructura invertir en móviles y de video. Twitter es sólo el nombre de moda en una lista de otras empresas de tecnología se han vuelto públicas en los últimos tiempos, montando un mercado de valores que ha impulsado un aumento del 25% para los precios de las acciones de las empresas de tecnología Nasdaq en lo que va del año. Pero la gran pregunta para Twitter es: ¿cómo va a ser capaz de monetizar mejor sus millones de usuarios?

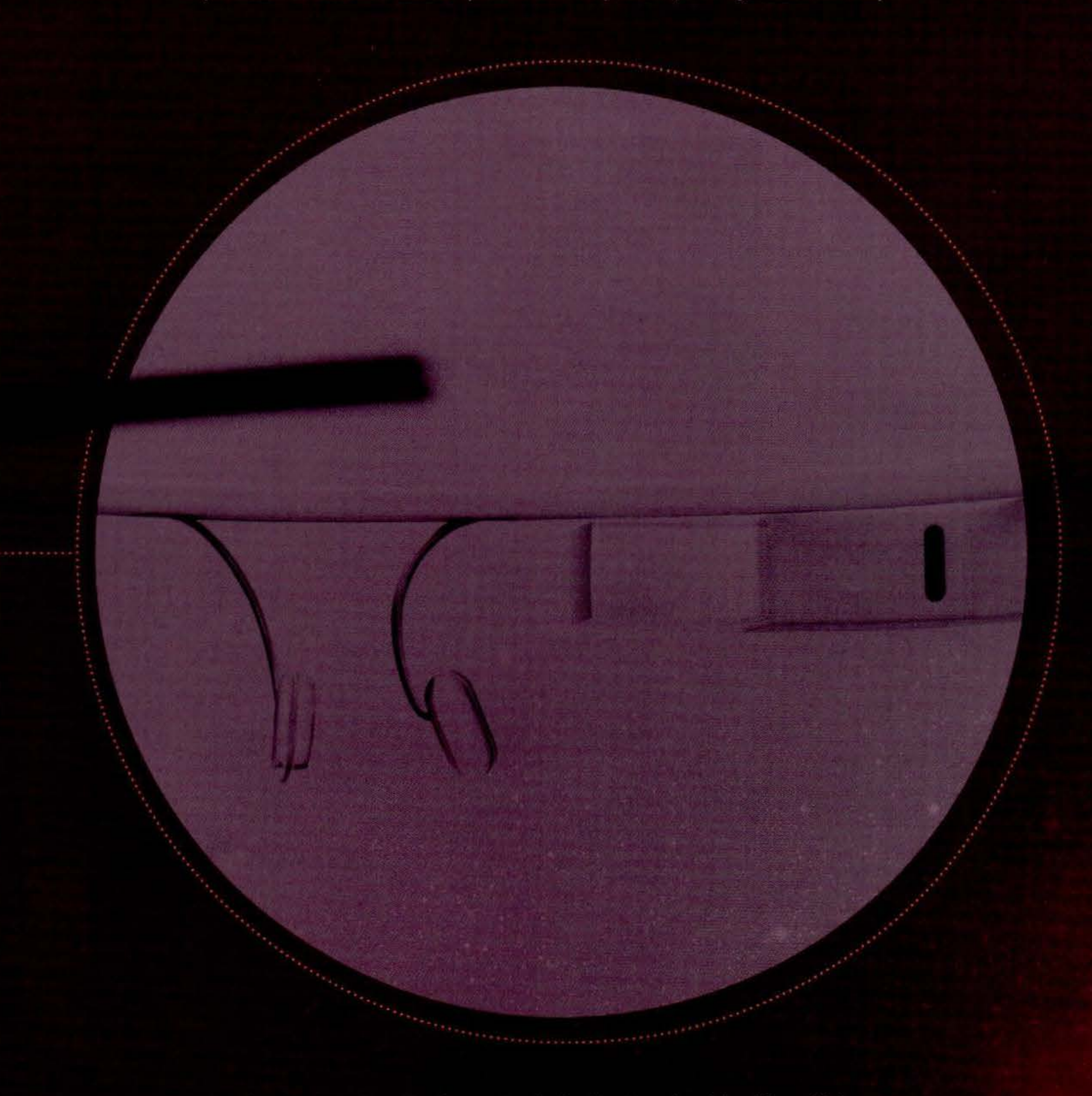
GALAXY GEAR DE SAMSUNG y el advenimiento de los 'smartwatches'



A pesar de su mala recepción entre los primeros críticos, el Galaxy Gear de Samsung (presentado en septiembre), ha ayudado a establecer el mercado de los relojes inteligentes. El reloj luce una pantalla de 1,6 pulgadas y muestra el correo electrónico, mensajes de texto o notificaciones de llamadas desde unos pocos teléfonos inteligentes Galaxy. Samsung también está trabajando para hacer que el dispositivo sea compatible con productos como televisores y varios dispositivos de red. El Galaxy Gear no vino exento de problemas, incluyendo intermitencias en las notificaciones para muchos usuarios, y los críticos atribuyeron las debilidades percibidas a la ingeniería de software y el diseño. Sin embargo, la empresa informó que envió 800.000 relojes a minoristas en dos meses, lo que lo convierte en el más popular de estos dispositivos. Con Qualcomm y Sony también lanzado sus propios 'smartwatches', un esperado dispositivo nuevo de Google y los reportes de la fabricación de un 'smartwatch' que Apple, los usuarios pueden esperar que la competencia dé lugar a dispositivos cada vez más pulidos y avanzados.

GOOGLE GLASS: ¿el futuro de la informática?

Google Glass se dio a conocer por primera vez en el 2012, y no se espera que esté disponible para el público en general hasta el próximo año. Pero fue el portátil de uso corporal (o 'wearable') más publicitado de este año, ya que varios desarrolladores pusieron sus manos en prototipos del dispositivo, conjuntamente con un selecto grupo de primeros usuarios que habían desembolsado USD 1.500 para obtener versiones "Explorer" de estos dispositivos ópticos controlados por voz. La reacción del público ha dado una idea de cómo la tecnología portátil podría afectar la cultura. La policía arrestó a un conductor que llevaba el dispositivo, un cirujano utiliza el dispositivo durante la realización de una cirugía, los funcionarios del gobierno hicieron preguntas sobre la privacidad ya que el reconocimiento facial es una aplicación obvia para estas gafas. Mientras tanto, Google anunció que iba a rechazar las solicitudes relacionadas con el sexo y declaró que las solicitudes de reconocimiento facial no se activarán hasta que las cuestiones de privacidad hayan sido resueltas. ¿Qué se puede esperar para el 2014? Probablemente una nueva ola de la 'Google Glass manía' cuando la versión comercial esté disponible a menor precio.



AL 2014 Y MÁS ALLÁ

¿Qué tendencias veremos en el 2014? ¿Y después? Presentamos aquí una recopilación de tendencias que podríamos ver consolidadas en un futuro no muy lejano.

2014 SERÁ EL AÑO DE LAS TABLETS

2014 será el gran año de los tablets; superarán las ventas de PC, y sumarán casi el 50% de todo el mercado, según estimaciones de la consultora Canalys. Hoy en día, la tablets ya representan el 40% de las ventas de equipos.

El mercado mundial de PC ha crecido un 18% en el tercer trimestre de este año, a pesar de que las ventas de PC de sobremesa y de portátiles continúan disminuyendo. Sin embargo, los tablets ya suponen el 40% del total, a medio millón de unidades de distancia de las ventas globales de notebooks.

Canalys prevé que esta tendencia se mantendrá y pronostica que el año próximo se comercializarán 285 millones de unidades, lo que supondría alcanzar los 396 millones de unidades en 2017.

Se espera que Apple y Samsung sigan liderando este mercado, a corto plazo. No obstante, ambos proveedores podrían enfrentarse a varios desafíos, según se vaya 'calentando' el mercado. Apple ha mantenido su posición de líder durante todo 2013, y Canalys cree que el lanzamiento del iPad Air y el nuevo iPad mini le permitirán consolidar esta posición también en el último trimestre de este año.

Su negocio de sobremesa y portátiles se mantiene estable, mientras que otros fabricantes han visto cómo sus ventas se deterioron. La defensa a ultranza de sus márgenes brutos está reduciendo su presencia en el mercado progresivamente, algo inevitable teniendo en cuenta este modelo de negocio.

"Samsung ha cogido algo de distancia en la región de Europa, Oriente Medio y África (EMEA, por sus siglas en ingles) en este trimestre y Apple va a perder su posición en más mercados en el futuro. Sin embargo, Apple es una de las pocas empresas que ganan dinero con el boom de las tablets y que atrae a los consumidores de más valor. Para Apple, resulta más importante seguir siendo rentable y generar ingresos en todo su ecosistema, que el dato final de cuota de mercado", sostiene el informe de Canalys.

En cuanto a Microsoft, la firma de análisis estima que alcance una cuota del 5% del mercado global de tablets en 2014, frente al escaso 2% de este año.

Los sistemas derivados de Android serán los encargados de impulsar el crecimiento del mercado y se pronostica que alcancen una cuota del 65% en 2014, con 185 millones de unidades. Samsung sigue a la cabeza de este segmento, con un fuerte crecimiento interanual que le sitúa ahora en el 27% de las ventas de tablets Android. Sin embargo, los expertos de mercado adelantan que la llegada de nuevos jugadores, como Acer, Asus, Lenovo y Hewlett-Packard, provocará que esta cuota de mercado también comience a disminuir.



WINDOWS PHONE 9
traería una nueva interfaz el 2014

Los rumores son muy fuertes y son interesantes; y es que Windows Phone 9, la próxima gran versión de la conocida plataforma móvil de Microsoft, tendrá una interfaz completamente renovada.

Sí, la idea de imaginar a Windows Phone sin su característico estilo basado en Modern UI con mosaicos vivos resulta chocante, pero lo cierto es que es una posibilidad que se ha planteado ya en rumores anteriores.

¿Tiene sentido? Francamente, y con el riesgo que conlleva, es posible que sí, pero desde Redmond parece que no. Es decir, Windows Phone es un buen sistema operativo, estable y fluido, todavía cojea en ciertos aspectos pero poco a poco va mejorando y no tardará en ponerse a la altura de los otros grandes con las mejoras que va recibiendo.

Dentro de dichas mejoras no podemos descartar en absoluto una renovación o cambio de interfaz, aunque esta sea parcial y no total, puesto que tanto Android como iOS ya han llevado a cabo este tipo de modificaciones recientemente.

Por otro lado, es importante destacar que si se produce un cambio de esta entidad tiene que ser aprovechando el cambio a una nueva versión del sistema operativo, y no con una actualización del mismo, y lo dicho cuadra al apuntar a Windows Phone 9. Según una fuente desde el mismo equipo de Windows Phone 9, este llegará al mercado el segundo semestre del 2014.

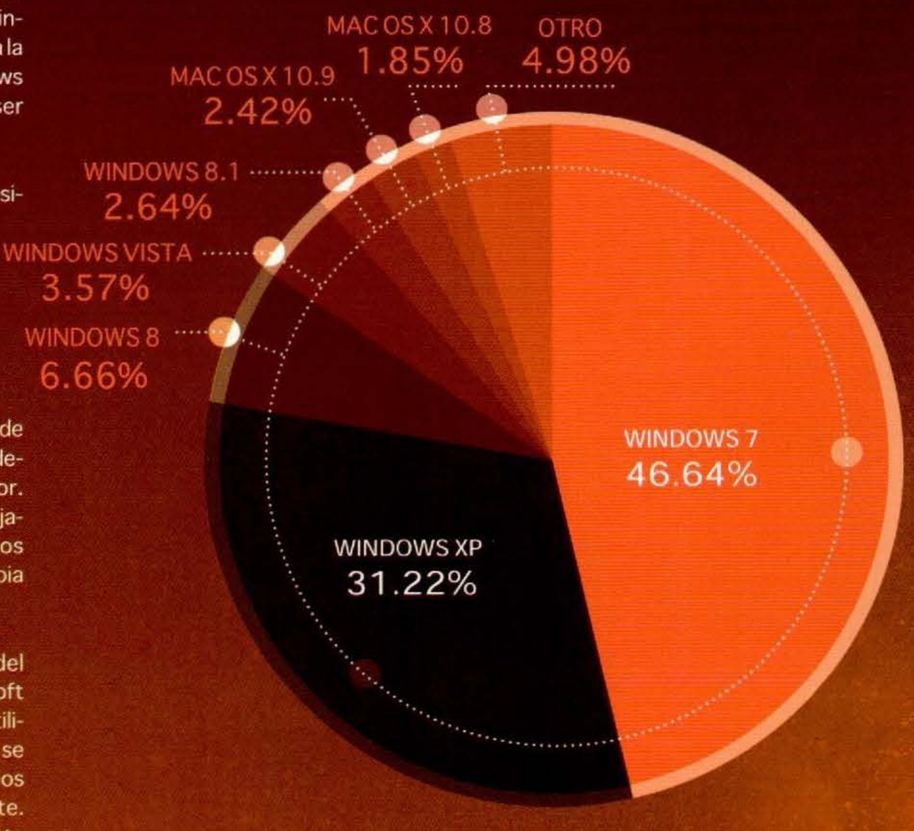
WINDOWS 7
dejará de comercializarse a partir de octubre de 2014

Microsoft dejará de incluir Windows 7 en computadores a partir de octubre del 2014. Microsoft está intentando reconducir a su audiencia a Windows 8.1. Si hace poco se veía cómo Windows XP todavía era un duro competidor para la última versión de Windows, ahora es Windows 7, el sistema mayoritario, el que dejará de ser distribuido.

Desde el 30 de octubre de 2013 ya no era posible comprar Windows 7 por separado, aunque todavía es fácil comprar un equipo nuevo con la antepenúltima versión del sistema operativo de Microsoft preinstalada.

Ahora, las fechas a guardar para Windows 7 son las siguientes: a partir del 30 de octubre de 2014 ya no se puede adquirir ni de manera independiente ni preinstalado en un computador. Después, a partir del 13 de enero de 2015, dejará de recibir soporte, por lo que los usuarios podrán seguir utilizándolo, pero bajo su propia responsabilidad.

Windows 7 tiene actualmente una cuota del 46,64% mercado mundial. El reto de Microsoft es conseguir que esa mitad del planeta que utiliza la versión anterior de su sistema operativo se pase a Windows 8.1 y que la cuota de usuarios de Windows 7 vaya bajando progresivamente. Algo que le costará tiempo, teniendo en cuenta que Windows XP todavía tiene un sólido 31,22% de cuota.



Fuente: PCWorld en Español

2014 promete ser un AÑO FRUCTIFERO PARA EL CIBERCRIMEN

Malware móvil, ataques dirigidos y vulnerabilidades en Internet de las Cosas son algunas de las amenazas informáticas que, a juicio de Trend Micro, se esperan para el próximo año y más allá.

Trend Micro publicó su informe anual de previsiones de seguridad, en el que asegura que se producirá una importante brecha de datos todos los meses de 2014, y que el malware en el banco móvil y los ataques dirigidos se acelerarán, así como las amenazas a infraestructuras críticas y los nuevos problemas de seguridad en Internet de las Cosas.

"Vemos que la sofisticación de las amenazas se expandirá a un ritmo rápido, lo que afectará a individuos, empresas y gobiernos por igual", señala Raimund Genes, CTO de Trend Micro. "Desde las vulnerabilidades del banco móvil y los ataques dirigidos, a la creciente preocupación por la privacidad y la posibilidad de que se produzca una brecha importante de datos cada mes, 2014 promete ser un año fructífero para la ciberdelincuencia".

Según el informe, en 2014 las aplicaciones Android maliciosas y de alto riesgo alcanzarán los 3 millones. Además, el banco a través de dispositivos móviles se verá comprometido por un repunte de los ataques man-in-the-middle, haciendo inadecuada la verificación en dos pasos.

Los cibercriminales también aumentarán el uso de metodologías de tipo ataque dirigido y técnicas de 'spear phishing' altamente personalizadas. Los atacantes utilizarán cada vez más amenazas avanzadas, tales como ataques de 'clickjacking', y apuntarán hacia los dispositivos móviles.



Trend Micro señala además que la falta de soporte a programas populares como Java 6 y Windows XP expondrá a millones de PC a ataques, y que la confianza de los usuarios, comprometida por el espionaje patrocinado por el Estado, dará lugar a una variedad de esfuerzos para restaurar la intimidad.

El informe también se centra en el aumento de la Internet de las Cosas, que promete introducir cambios sustanciales en la tecnología personal en los próximos años. Con la realidad aumentada disponible a través de tecnología de vestir, incluyendo relojes y lentes, la posibilidad de que se realicen delitos cibernéticos a gran escala contra el robo de identidad para el año 2020 es una posibilidad muy real, a medida que la tecnología continúa proliferando desde 2014 en adelante.

EN 2014 LAS AMENAZAS SERÁN AÚN MÁS INTELIGENTES, SOMBRÍAS Y SIGILOSAS

Sophos prevé que en el próximo año los ciberdelincuentes seguirán profesionalizando su "industria", ofreciendo servicios fáciles de comprar y usar que amplificarán la magnitud de los delitos informáticos a niveles nunca vistos.

Sophos se suma a los fabricantes que pintan un panorama bastante negativo para 2014 en lo que a ciberseguridad se refiere. La compañía ha emitido un informe en el que pone de relieve el crecimiento de nuevas amenazas de seguridad, que van desde el empleo de herramientas de malware sigiloso que ofrecen camuflaje dinámico y proporcionan a los atacantes un acceso a largo plazo a los datos de los usuarios, a la proliferación de dispositivos conectados que representan nuevos objetivos, en su mayoría desprotegidos.

"Si 2013 nos ha enseñado algo es que los controles de seguridad tradicionales son insuficientes. Estas nuevas amenazas están obligando a la industria a adaptarse y cambiar, y las mejores prácticas ampliamente difundidas deben ser reconsideradas", afirma James Lyne, director global de investigación de seguridad de Sophos, añadiendo que "estas tendencias van a continuar en 2014, a medidas que las amenazas se vuelvan aún más inteligentes, sombrías y sigilosas".

En 2014 Sophos predice un mayor foco de los ciberdelincuentes en objetivos en alta calidad, y el empleo de phishing e ingeniería social para atacar los sistemas operativos más difíciles de explotar, como Windows 8.1. También prevé que los dispositivos integrados, como los sistemas de punto de venta, sistemas médicos y nuevas infraestructuras "inteligentes", abrirán viejas heridas a medida que los errores de seguridad eliminados en el moderno entorno de PC vuelven a implementarse.

Asimismo, los ataques a datos corporativos y personales en la nube seguirán creciendo a medida que los proveedores se esfuerzan por perfeccionar la estrategia de seguridad en esta nueva plataforma informática, ya que el malware para móviles llegará a ser tan sofisticado como el de PC.

LA TECNOLOGÍA 'WEARABLE' moverá 130 millones en 2018

Nuevas proyecciones sobre los dispositivos portátiles inteligentes diseñados para llevarlos puestos, como relojes o lentes, se acercan, según la firma Juniper Research. En apenas cinco años, este prometedor mercado moverá USD 130 millones, diez veces más que el importe estimado para este año.

El informe atribuye este singular crecimiento a la progresiva sensibilización de los consumidores y la aparición de nuevos y atractivos modelos, pero también augura la aparición de nuevos actores que competirán con los proveedores más consolidados.

El informe, titulado "Dispositivos inteligentes: forma física, salud, entretenimiento y empresa, 2013-2018 sostiene que el atractivo de este mercado está propiciando la aparición de una gran cantidad de jugadores que intensificará la competencia.

También indica que, de momento, este tipo de equipamiento no se ha ganado la confianza suficiente entre los consumidores que les permita imponerse como antes hicieron las PCs y los teléfonos móviles. No obstante, el autor del informe, Nitin Bhas, considera que "aunque no se trate de un mercado maduro, está claro que algún producto, como el reloj inteligente, tiene potencial para ser un complemento muy utilizado por los usuarios actuales de smartphones".

Lo que de momento parece claro, y el análisis señala, es que se mantienen en alza una serie de barreras sociales y legales para que estos nuevos dispositivos se desplieguen de forma masiva, en concreto, aspectos relativos a la privacidad o al almacenamiento seguro de la información vital de salud, que podrían manejarse con ellos.

Según vaya extendiéndose su uso, Juniper espera movimientos de los gobiernos para establecer marcos regulatorios que legislen su uso, tanto desde el punto de vista de la privacidad como de la protección de datos.

50.000 MILLONES DE OBJETOS ESTARÁN CONECTADOS A INTERNET EN EL 2020

El estudio 'Things - Internet of Business Opportunities' se centra en el impacto y las nuevas oportunidades que ofrece esta tendencia a las organizaciones. En él se considera que se abrirá un nuevo universo en las relaciones y las interacciones entre las empresas y los consumidores.

"Internet of Things" afectará a toda la organización y entre sus consecuencias destaca el informe, a modo de ejemplo, una importante reducción de tiempo, energía, dedicación a mantenimiento y actualizaciones de dispositivos, costes y el número de dispositivos. Según el Instituto VINT, laboratorio de tendencias de Sogeti, 50.000 millones de objetos estarán conectados a Internet en el año 2020.

"La rápida adopción de las redes sociales, de los dispositivos móviles, y del creciente análisis de datos y la nube, fenómeno conocido como SMAC (Social, Mobile, Analytics, Cloud), está revolucionando la sociedad de la información, y ahora estamos más preparados que nunca para el progreso de las Intelligent Things (cosas inteligentes)", ha asegurado Menno van Doorn, director del Instituto VINT y coautor del informe.

Respecto a las cifras de negocio que este impacto va a tener por la creación de nuevos servicios y negocios, el informe señala que es difícil de determinar, y habla de distintas cifras que oscilan entre los 3.300 y los 10.600 millones de euros en 2020.

"SMAC, en combinación con Things (cosas), desencadenará una ola de innovación que superará todo lo que se ha creado hasta ahora. Los procesos de producción podrán ser totalmente digitalizados y el mantenimiento de los equipos será mucho más eficiente.
La gestión de millones de cosas conectadas a Internet -continúa Menno- generará un sinfín de nuevos conocimientos y las corporaciones actuarán basándose en la nueva información disponible a través de análisis de datos en tiempo real".

Según el informe, las industrias tradicionales y el sector TI convergerán plenamente en los nuevos sistemas ciber-físicos, lo que generará nuevas oportunidades de negocio. El análisis también alerta sobre la necesidad de una respuesta activa como tarea clave de los CIOs de las compañías y sobre las posibles complicaciones que pueden surgir, como análisis de datos inadecuados.

Además, se plantean algunas sugerencias sobre las estratégias para el mercado empresarial, entre las que destaca la "estrategia de océano azul", que anima a una labor proactiva en la creación de nuevos mercados y oportunidades, en lugar de esperar a que sea el mercado el que los reclame.

Xerox y su nueva propuesta para incrementar la eficiencia

Durante cinco días se llevó a cabo la jornada de certificación en el sistema Xerox Partner Print Services (XPPS), el mismo que permite que los aliados estratégicos, es decir los canales de distribución, lleven a los clientes a nuevos niveles de gestión y control de gastos, sustentabilidad medioambiental, productividad y seguridad.

La reunión contó con la representación de nueve canales provenientes de Chile, Argentina, Ecuador y México. Además con la presencia de ejecutivos de Xerox de diferentes países de Latinoamérica, incluyendo un selecto grupo de entrenadores especializados que vinieron del Reino Unido, Portugal, Francia y Argentina.

"Para implementar el sistema, se debe evaluar si el canal cumple con ciertos requisitos básicos: experiencia, recursos, infraestructura, direccionamiento a futuro, etc. Luego, se definen los cambios en procesos de negocios que la solución abarcaría, tales como roles y responsabilidades, la inversión requerida, entre otros temas", explica Luis Ayora, especialista de XPX, XPPS Xerox del Ecuador. Más tarde, el grupo comercial y analista pasan por una etapa de entrenamiento que consta de varias sesiones on-line y una semana de entrenamiento presencial muy intenso, en el que se prepara y desarrolla a sus recursos para la venta e implementación de XPPS. Esto es seguido de un programa de coaching para ayudar a los canales a aterrizar la teoría aprendida a su realidad. La certificación se obtiene cuando el canal ha pasado por todas las etapas de la metodología de ventas con un cliente nuevo e implementa la solución. Ayora comenta que en Ecuador se están certificando tres canales.

Actualmente, este sistema ya se ha implementando alrededor del mundo en los Centros Mundiales de Servicios de Xerox, donde se administra un millón de equipos de muchos clientes, la mitad de ellos son equipos Xerox y la otra mitad de otras marcas. En Latinoamérica, el programa XPPS ya está operando en México, Brasil y Venezuela, y ahora se está lanzando en Ecuador, Chile y Argentina, y se expanderá a otros países de la región en 2014. •

redPartner presentó en Ecuador "Lo mejor del Oracle OpenWorld-San Francisco 2013"

redPartner presentó en Quito, Guayaquil y Cuenca las principales innovaciones tecnológicas expuestas durante el Oracle OpenWorld - San Francisco 2013, evento al que asistieron 7 representantes de redPartner para compartir con sus clientes lo nuevo de las soluciones Oracle.

Lo Mejor del Oracle OpenWorld contó con la presencia de más de 200 asistentes en representación de distintos sectores, quienes se dieron cita para conocer las nuevas tendencias y avances en aplicaciones Oracle como: Data Mining Integrado en la Base de Datos; seguridad de clase empresarial para resguardar información alojada en la nube; lo nuevo en materia de virtualización con Oracle Virtual Machine; Database Option 12c en vivo y Oracle Database Appliance; aplicaciones que redPartner oferta en el país.

La apertura del evento estuvo a cargo del CEO de redPartner, Luis Adriano Calero, quien dio la bienvenida a los asistentes, y brindó una exposición sobre lo nuevo en la estrategia de Oracle y los principales anuncios realizados por el CEO de Oracle, Larry Ellison.

En el ámbito analítico, Alex Salazar, Gerente General de beAnalytic, empresa del grupo redPartner, realizó la presentación de un caso práctico acerca de Data Mining integrado en la Base de Datos, donde enseñó todas las ventajas que brinda esta integración.

Calero, cerró el evento con una charla acerca de lo nuevo de Oracle Database Appliance, y destacó que esta última versión permite a los clientes ahorrar tiempo y dinero al simplificar la implementación, el mantenimiento y el soporte técnico de soluciones de bases de datos de alta disponibilidad. •



Alex Salazar, gerente general de beAnalytic; Luis Adriano Calero, CEO de redPartner; Gabriela Varela, gerente de Soporte redPartner; Lina Forero, M.Sc - CTO redPartner; Tomás Carmen, Linux.

IBM predice que en 5 años, todo podrá aprender

Redacción PCW / Departamento de prensa de IBM

IBM presentó su reporte anual "IBM 5 en 5" (#ibm5in5), una lista de innovaciones que tienen el potencial de cambiar la forma en que la gente trabaja, vive e interactúa durante los próximos cinco años.



Este año, "IBM 5 en 5" explora la idea de que todo aprenderá, con el impulso de una nueva era de sistemas cognitivos donde las máquinas aprenderán, razonarán e interactuarán con nosotros en forma más natural y personalizada. Estas innovaciones están empezando a surgir debido a la convergencia de la computación en nube, el análisis de Big Data y las tecnologías cognitivas, con las consideraciones correspondientes en materia de privacidad y seguridad, para los consumidores, los ciudadanos, los estudiantes y los pacientes.



Con el tiempo, estas computadoras se volverán más inteligentes y más personalizadas, a través de interacciones con datos, dispositivos y personas, ayudando a enfrentar lo que antes parecían problemas irresolubles, mediante el uso de toda la información que nos rodea, ofreciéndonos el conocimiento o la sugerencia correcta cuando sean más necesarios. "Al crear tecnología explícitamente diseñada para aprender y mejorar nuestra cognición, inauguraremos una nueva era de progreso tanto para las personas como para la sociedad en su conjunto", comentó Dario Gil, director del Laboratorio de Experiencia Cognitiva en IBM.

Las Innovaciones "IBM 5 en 5" tienen en cuenta tendencias del mercado y la sociedad, así como tecnologías emergentes de los laboratorios de Investigación de IBM en todo el mundo, que pueden hacer posibles estas transformaciones. Presentamos las cinco predicciones que definirán el futuro e impactarán a nivel personal:

El aula conocerá a los alumnos

En los próximos cinco años, el aula aprenderá sobre cada estudiante utilizando datos longitudinales tales como puntajes de exámenes, asistencia y el comportamiento del estudiante en plataformas de e-learning, no sólo pruebas de aptitud. El análisis sofisticado que se entrega a través de la nube servirá de apoyo a la toma de decisiones de los docentes, de modo que puedan predecir qué estudiantes se encuentran en mayor riesgo y cuáles son sus obstáculos, para luego sugerir medidas para ayudar a los estudiantes a conquistar sus desafíos sobre la base de su estilo de aprendizaje individual.

Los científicos de IBM ya están trabajando en un proyecto de investigación revolucionario con las Escuelas Públicas del Condado de Gwinnett, el décimo cuarto distrito escolar más grande de los EEUU; utilizará tecnologías de aprendizaje y análisis Big Data para el estudio de los registros longitudinales que cubran toda la población de estudiantes. El proyecto aspira identificar similitudes en el aprendizaje, predecir necesidades de desempeño y alinear contenido específico y técnicas de enseñanza exitosas, para mejorar los resultados de cada uno de los 170.000 estudiantes del distrito y aumentar su indice de graduación.

Las compras locales superarán a las compras online

En cinco años, gracias a un conjunto de innovaciones, las compras locales volverán a cobrar ímpetu. Los minoristas utilizarán la inmediatez de la tienda y la proximidad con los clientes para crear experiencias que no pueden ser replicadas por minoristas que sólo tienen presencia virtual. Aumentarán la experiencia digital trayendo la web justo a donde el comprador puede tocarla físicamente.

Los dispositivos móviles con soporte de computación en nube permiten a los usuarios compartir lo que los motiva, sus necesidades de salud o nutricionales, guardarropas virtuales y redes sociales, los minoristas pronto podrán anticipar con una exactitud increíble los productos que más desea y necesita un comprador. Como resultado, las tiendas se transformarán en destinos de inmersión, con experiencias a la medida de cada persona. Y en vista de su proximidad y presencia en múltiples lugares, las tiendas podrán ofrecer a los compradores una variedad de opciones ágiles para entregar o pasar a buscar los productos, no importa donde esté el cliente. Las entregas en dos días parecerán 'correo caracol'.

Los médicos utilizarán el ADN para preservar la salud

El cáncer es una enfermedad complicada y, a pesar de los enormes avances logrados en su investigación y tratamiento, se estima que las tasas de incidencia a nivel mundial darán un salto sorprendente del 75% hacia 2030. En cinco años, los adelantos en análisis de Big Data y sistemas cognitivos emergentes basados en la nube, permitirán que las máquinas inteligentes tomen los resultados del secuenciado genómico completo y rastrearán vastos repositorios de historias clínicas y publicaciones médicas para aprender y dar rápidamente conocimientos específicos y accionables sobre opciones de tratamiento para los oncólogos. Gracias a sistemas cognitivos con base en la nube, podría ser que esa medicina per-

sonalizada estuviera disponible a escala y con una velocidad nunca antes vista.

IBM está trabajando con socios en atención de salud para desarrollar sistemas que entreguen conocimientos genómicos y reducir el tiempo que lleva encontrar el tratamiento correcto para un paciente, de semanas y meses a días y minutos. Estos sistemas están destinados a volverse cada vez más inteligentes al aprender sobre las personas, su información genómica y su respuesta a las drogas, y al abrir la posibilidad de dar opciones de tratamiento personalizadas específica del ADN para enfermedades del corazón y ACV.

Un guardia digital te protegerá online

Hoy tenemos múltiples IDs y dispositivos, más que nunca antes. Sin embargo, la seguridad sigue siendo muy fragmentada y nos deja en estado de vulnerabilidad. En 2012, hubo más de 12 millones de víctimas de fraude de identidad en los EEUU. Los enfoques tradicionales de la seguridad –contraseñas, antivirus o firewall- no son integrales.

En cinco años, cada uno de nosotros podría estar protegido por su propio guardia digital, que estará entrenado para concentrarse en las personas y las cosas que se le confían, ofreciendo un nuevo nivel de protección contra el robo de identidad. La seguridad asimilará datos contextuales, situacionales e históricos, para verificar la identidad de una persona en distintos dispositivos. Los científicos de IBM están utilizando tecnologías de aprendizaje de las máquinas para entender los comportamientos de los dispositivos móviles en una red, a fin de evaluar el riesgo potencial. En el futuro, la seguridad se volverá más ágil y contextual, con una visión 360° de los datos, dispositivos y aplicaciones, lista para detectar desviaciones que podrían ser precursores de un ataque y una identidad robada.

La ciudad te ayudará a vivir en ella

En 2030, las ciudades del mundo en desarrollo representarán 80% de la humanidad urbana y en 2050, siete de cada diez personas vivirán en las ciudades. En cinco años, las ciudades más inteligentes comprenderán en tiempo real cómo miles de millones de eventos ocurren, conforme las computadoras aprendan a entender lo que las personas necesitan, qué les gusta, lo que hacen y cómo se desplazan de un lugar a otro.

Los dispositivos móviles y la interacción social permitirán a los ciudadanos llegar a una relación con sus líderes municipales. Este concepto ya está en marcha, por ejemplo, en Brasil, donde los investigadores de IBM están trabajando en una herramienta de 'crowdsourcing' que permite a los usuarios informar problemas de accesibilidad, a través de sus teléfonos móviles, para ayudar a las personas con discapacidades a sortear mejor los desafíos en las calles urbanas. En tanto que en Uganda, UNICEF colabora con IBM en una herramienta de participación social que permite a los jóvenes comunicarse con sus líderes gubernamentales y comunitarios sobre cuestiones que afectan sus vidas. Estos tipos de herramientas se convertirán en algo de todos los días para ayudar a los líderes de las ciudades a identificar preocupaciones que son tendencia o cuestiones urgentes, y tomar acción de inmediato donde sea necesario. •

Pincomputers C.A. cumple 15 años

Pincomputers C.A. cumplió en diciembre 15 años de experiencia en la importación y venta de equipos de computación, en el mercado ecuatoriano. Como parte de su compromiso con sus clientes, la empresa cuenta con más de 30 profesionales capacitados para resolver sus inquietudes y proveer asesoramiento de compra de acuerdo a sus necesidades.

Pinsoft, como también es conocida, además anunció que, a través de su matriz en Miami - Estados Unidos, se convirtió en distribuidor de productos de la marca Toshiba en Ecuador, ofreciendo distintos equipos, entre portátiles de última generación, discos duros, discos externos, entre otros.

Adicionalmente, Pincomputers C.A se desempeña como principal distribuidor de la marca Titan, trabajo por el que la empresa ecuatoriana recibió un reconocimiento, un viaje con todos los gastos pagados y entradas a un partido de los Miami Heats en suite preferencial. •

A10 Networks se consolida en el segmento de entrega de aplicaciones y gestión de red

A10 Networks, Inc., empresa especializada en Gateways de Servicio de Aplicaciones (ASGs), presenta su plan estratégico de actuación tras la apertura de nuevas oficinas y el refuerzo de su plantilla.

Con cerca de 3.000 referencias a escala mundial, entre las que se encuentran Microsoft, Linkedin, GoDaddy, Yahoo, ente otras, A10 Networks, mantiene una apuesta continua por la innovación. Sus herramientas de gestión de red de alto rendimiento permiten balancear, acelerar, optimizar, asegurar y proporcionar una alta visibilidad de las aplicaciones de negocio. Además, todas ellas son adecuadas para organizaciones con Datacenter en Alta Disponibilidad (HA), empresas con aplicaciones de negocio críticas, compañías que desarrollan su negocio a través de la web o Proveedores de Hosting y de Servicios, entre otros.

La empresa planea continuar invirtiendo en la apertura de nuevas oficinas, consolidando su posicionamiento en los países donde acaba de iniciar su actividad y manteniendo el ratio de crecimiento en los territorios en los que ya estaba presente.

"Vivimos en una época en la que las aplicaciones en la red son de suma importancia para el crecimiento de las organizaciones. La tecnología de A10 Networks es adecuada para cualquier cliente que disponga de uno o varios datacenters y que desee reducir costes a través de la consolidación de servidores, la virtualización de sus aplicaciones y un aumento de la disponibilidad y aceleración de sus aplicaciones de negocio", afirma Alain Karioty, director regional de Ventas de A10 Networks para América Latina. •

Lenovo tendrá su primera planta de investigación y desarrollo de productos corporativos en América Latina

Lenovo anunció que invertirá aproximadamente USD 100 millones en un centro de investigación y desarrollo de vanguardia en San Pablo, Brasil. La planta, que brindará aproximadamente 100 puestos de trabajo, es el primer centro de Lenovo de investigación para el desarrollo de software Enterprise Product Group (EPG).

Este centro de investigación y desarrollo será instalado en la Universidad de Campiñas (Unicamp), en el Parque de Tecnología y Ciencia, ubicado a apenas 100 km (60 millas) de la ciudad de San Pablo. El proyecto, avalado por Investe São Paulo, la agencia de promoción de inversiones del Estado asociada con la Secretaria de desarrollo de la economía, ciencia y tecnología, será el primero que la compañía establece en la región

"Esta es una cruzada muy apasionante para Lenovo porque nos da la oportunidad de expandir nuestro alcance mundial en cuanto a los productos corporativos, mientras que a la vez se realiza una gran inversión en investigación y desarrollo cercana a América Latina", dijo Roy Guillen, vicepresidente y gerente general del Grupo de Productos Corporativos de Lenovo.

Este centro de investigación y desarrollo es el primero de esta clase para Lenovo y se concentrará en innovar para soluciones de software corporativas y servidores, almacenamiento y tecnologías cloud de alta calidad. Dicho centro ampliará en gran medida la presencia global de Lenovo mientras que, a la vez, proporcionará soluciones de software y servicios innovadores de gran valor en los mercados globales.

En los próximos años, la planta tendrá el potencial para generar un estimado de 220 puestos de trabajo de alto nivel, tanto para el Grupo de Productos Corporativos como para la oferta de almacenamiento de Lenovo, LenovoEMC, los cuales brindarán soporte a la región. Se estima que las operaciones comenzarán en enero de 2014. •



Alain Karioty, director regional de Ventas de A10 Networks para América Latina.

SCI Board anuncia alianza con la empresa canadiense iBoard

Soluciones Corporativas Inteligentes (SCI Board) es la empresa ecuatoriana que desde finales de 2013 representa en el país a la canadiense iBoard, fabricante global de herramientas interactivas para el mercado educativo y corporativo.

Antonio Oquendo, presidente de iBoard, dio a conocer que SCI Board también será el encargado de fabricar algunos productos y de ensamblar otros, "será un producto ecuatoriano, con tecnología canadiense". La fábrica arrancará operaciones en febrero, en Quito. "Adicionalmente, contamos con fábricas en Turquía y México", señala Oquendo.

Esta alianza ofrecerá en Ecuador todo el portafolio de soluciones de iBoard, que van desde pantallas y pizarras interactivas, a sistemas integrales para presentaciones y accesorios.

Antonio Oquendo, presidente de iBoard; Francisco Endara, presidente de SCI Board; y Luis Viteri, gerente general de SCI Board.

Las soluciones de iBoard se enfocan en dos mercados principalmente: el educativo, en donde contribuyen en la creación de un entorno interactivo, "incrementando en un 96% el compromiso de participación de los estudiantes", explica Oquendo; y el corporativo, para generar experiencias colaborativas, en las que el aspecto visual conlleva a un mejor entendimiento y la toma de decisiones informadas.

Luis Viteri, gerente general de SCI Board, explica que Ecuador está atravesando un momento importante en el que se está dando mucha importancia al mejoramiento de la educación, y es por este motivo que esta empresa internacional ha decidido incursionar en el país. "Esperamos poder ser miembros activos de la evolución de la educación en Ecuador", expresa Oquendo, quien además comenta que el objetivo de iBoard "son países que tienen una meta clara de crecimiento y que están poniendo tecnología en las aulas de clase".

Proyectos educativos como el que se está ejecutando en Turquía, FATIH -que por sus siglas en turco significa Movimiento para Incrementar Oportunidades y Tecnología -, o en el que participa junto al Ministerio de Educación en México, avalan la experiencia de iBoard para una participación exitosa en la evolución educativa de la que quiere formar parte en Ecuador.

Y, de acuerdo a Oquendo, tienen los recursos para hacerlo pues sus soluciones se adaptan a las necesidades de cada usuario, "todos los productos, responden a necesidades que nos han entregado a nosotros los mercados", dice. "Por ejemplo, en América Latina, nuestras maestras y estudiantes no miden 1.80, la altura promedio es menor, por este motivo los equipos tienen un ángulo de inclinación; de igual manera, es común que las profesoras no tengan computador en su casa (para preparar sus clases), por lo que los equipos pueden ser dotados de un computador central". Señala que son soluciones integrales y robustas para un entorno de clases. •

La seguridad informática en los gobiernos, un nuevo frente de defensa

El ciberespacio es la cuarta frontera que hay que precautelar cuando de seguridad gubernamental y estatal se trata, de acuerdo a Juan Rivera, Channel Manager de la Región Andina de Check Point. Debido al crecimiento de la tecnología y principalmente del internet, a los espacios tradicionales de defensa -aire, mar y tierra- se han sumado las situaciones de vulnerabilidad que la inseguridad informática acarrea.

Este fue el eje de las charlas ofrecidas durante el Primer Congreso de Seguridad Informática para Gobierno, organizado por Check Point y Licencias OnLine, en donde además se analizaron las nuevas tendencias y las estrategias que instituciones públicas del Ecuador, como la Empresa Pública Metropolitana de Agua Potable y Saneamiento (EPMAPS), el Servicio de Rentas Internas (SRI) y el Sistema Nacional de Nivelación y Admisión (SNNA), han implementado para mitigar los riesgos de información.

Erika Granizo, gerente de Ventas de Licencias OnLine, mayorista de Check Point en Ecuador, señaló que este evento fue una oportunidad para que las instituciones se enteren sobre "qué está haciendo mi empresa colega, qué es lo que tengo que hacer para estar protegido, qué tengo que hacer para cumplir con las regulaciones, qué está pasando a nivel internacional y qué mejores prácticas son las que debo tener para estar cubierto".

Pablo Calderón, jefe de Seguridad del SRI, dedicó su intervención a dar a conocer las nuevas tendencias de seguridad a nivel gubernamental. "La tecnología pasó a ser parte de la cadena de valor, es un aspecto estratégico dentro de las organizaciones que les permite tener ventaja competitiva y, en el caso de las organizaciones públicas, les permite el cumplir con su misión y alcanzar sus objetivos".

De acuerdo a Calderón, los principales avances que se han dado al interior de las instituciones estatales entorno a seguridad informática, han sido: la creación del Equipo de Respuesta ante Emergencias Informáticas (CSIRT, por sus siglas en Inglés), cuya confor-



mación está a cargo de la Superintendencia de Telecomunicaciones, que "ya ha culminado la etapa de adquisición de equipos de personal y esperan ponerlo en producción en marzo o abril de 2014".

Asimismo, está la firma digital, que es emitida por el Banco Central del Ecuador (BCE), y que según Calderón promueve y ayuda a temas de innovación tecnológica y de seguridad, por ejemplo, en la utilización de Quipux (el sistema de gestión documental del Gobierno de Ecuador), por parte de los funcionarios. Finalmente, está la emisión del acuerdo 166 en septiembre de 2013, el mismo que dispone que todas las entidades de la Administración Pública Central, Institucional y que dependen de la Función Ejecutiva deben acatar la norma técnica ecuatoriana para Tecnologías de la Información ISO 27000, para la gestión de la seguridad informática.



Gabriel Cueva, ingeniero Preventa LOL; Stalin Ulloa, gerente de producto LOL; Francisco Robayo, Security Engenieer Check Point; Erika Granizo, Country Manager Ecuador LOL; Juan Rivera, Channel Manager Región Andina Check Point; Ángel Salazar, Channel Manager para Centroamérica y el Caribe Check Point.

Para Granizo, el acuerdo 166 es un reflejo de que en Ecuador se están tomando medidas para "que seamos un país mejor; ayuda a que las empresas de Estado sean más eficientes y por ende el servicio sea mejor".

Sin embargo, al igual que en el resto de países de la región, aún queda mucho por hacer. Juan Rivera, de Check Point, manifiesta que "el 90% de los proyectos de seguridad en instituciones carece de una palabra: estrategia".

Con una simple comparación, Rivera explica lo que significa estrategia en el mundo de la tecnología: "Cuando voy a construir mi casa, necesito un plano arquitectónico, del cual está a cargo el arquitecto. Luego, está el ingeniero civil que es el que está a cargo de la obra civil, y de determinar con qué materiales se va a construir esa casa. El error que estamos cometiendo es elegir los materiales con los que vamos a construir la casa y nos olvidamos del diseño arquitectónico. El tema de la estrategia cibernética es exactamente lo mismo".

Para este experto el rol de los arquitectos lo cumplen las distintas instancias gubernamentales que deben trabajar coordinadas y en conjunto. "Hoy veo en Ecuador reparticiones de Gobierno muy separadas entre sí, que cuidan cada una su territorio. Pero pensemos que si solo el 10% del presupuesto del país de todos los ministerios se unificara en un solo lugar para trabajar en una estrategia en pro de la seguridad tecnológica del Gobierno, se podría resolver todo en un menor tiempo". •

Licencias OnLine celebró Fiestas de Quito junto a sus socios

La mayorista de software Licencias OnLine realizó una fiesta con motivo de las Fiestas de Quito, para agradecer a sus canales por los objetivos cumplidos durante el año 2013. Los asistentes disfrutaron de distintas actividades, como el campeonato de 40 y de futbolin; además disfrutaron de música en vivo y pasearon en chiva. •





DIRECTORIO NACIONAL DE TI

AZUAY

ASESORÍA



www.gms.com.ec
info@gms.com.ec

Quito: (+593 2) 399-3000
Guayaquil: (+593 4) 263-0400
Cuenca: (+593 7) 410-3320
Bogotá: (+57 1) 744-3993

EQUIPOS DE IMPRESIÓN



MAYORISTA



AZUAY

TELECOMUNICACIONES

RELOJ BIOMÉTRICO

GUAYAS

ANTIVIRUS



- Firewall
- Cifrado de Redes LAN y WAN
- Cifrado de discos, archivosy bases de datos.
- Autentificación de Doble Factor (Tokens, Smart Cards).
- Firma Electrónica
- Anti-virus - Anti-Spam Filtrado URL
- Detección de Vulnerabilidades
- VMWare Virtualización
- Prevención de Perdida de Datos DLP

GUAYAQUIL:
Av. del Periodista 412 y Av. Olimpo
Teléfonos: 2396399 - 2288632
E-mail: info@avp-ec.com

QUITO:
Leonidas Plaza N24-318 y Baquerizo Moreno
Edif. Plaza 246 Ofic. 101.
Telf.: 022529003 - 022549275 - 026008858

www.avp-ec.com



COMPUTADORAS, PARTES Y PIEZAS



SERVICIO TÉCNICO REPARACIÓN DE:

- COMPUTADORES PORTATILES Y ESCRITORIOS
- REPARCIÓN DE CHIP DE VIDEO - REBALLING
- MONITORES - TV PLASMA/LCD/LED
- UPS - CAMARA DIGITALES Y VIDEO / PROYECTORES
- INSTALACION DE REDES
- VENTA DE PARTES Y PIEZAS Y SUMINISTROS

Alborada 3ra. Etapa Mz. BG, Solar 10, Local 2
Telf.: 593 - 4 2645987 - Cel.: 0980731436
E-mails: ventas.fabersof@iclaro.com.ec
fabersof@hotmail.com

CABLEADO ESTRUCTURADO



COMPUTADORAS Y ACCESORIOS





Cdla. Guayacanes. Mz. 46, SOLAR 4,
Frente a Unidad Educativa Particular Olimpia
Fax / PBX: (593) 4 2822236 - 6007631

msn: cempaz@outlook.com
web: www.cempazstore.com
www.facebook.com/Cempazstore

REGULADORES Y UPS



REGULADORES Y UPS





SERV. TÉCNICO Y C. AUTORIZADO DE SERVICIO



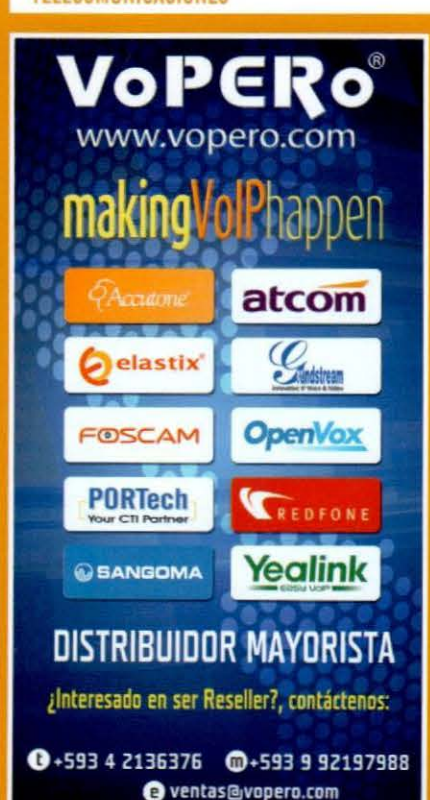
SERVICIO TÉCNICO







TELECOMUNICACIONES





TONERS Y TINTAS



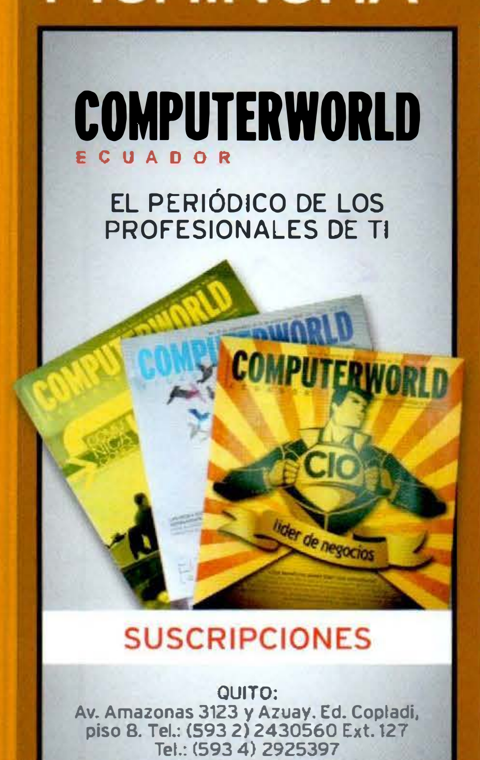
SERVICIOS ESPECIALIZADOS



SISTEMAS DE SEGURIDAD



PICHINCHA



ANTIVIRUS



BATERÍAS



PICHINCHA

BATERÍAS



Servicio Técnico 24/7 a nivel nacional

BATERÍAS

Para UPS, Telefonía, luces emergencia
Selladas libres de mantenimiento
Desde 5 hasta 100Ah

- Selladas
- Ciclo Profundo
- Tecnologías: V.R.L.A. y AGM
- Libres de mantenimiento

BLESS POWER



Nuevo Call Center 6000777

Av. Plaza Dañín 206 y Callejón D (frente al hogar San José)
Teléfonos: 2294992 2392566 2287644 099-7473784
e-mail: contactenos@dicoser.com ventas@dicoser.com
www.dicoser.com

CENTRO DE DATOS

TODA EMPRESA
CRECE
CON SUS DATOS



DISEÑAMOS, CONSTRUIMOS
EQUIPAMOS EL DATACENTER
A LA MEDIDA DE TU EMPRESA

DATACENTER®

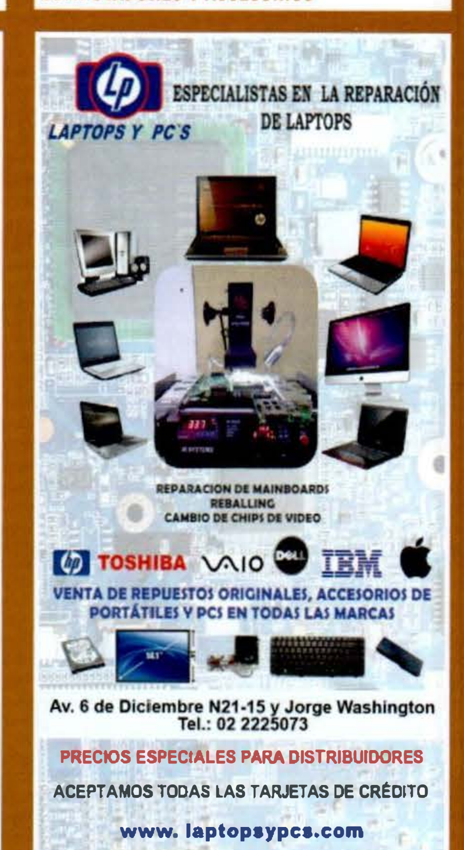
- UPS • Baterías para UPS y Telecomunicaciones
- Aire Acondicionado de Precisión •
- Cableado Estructurado y Eléctrico •
- Piso de Acceso Elevado •
- Detección y Extinción de Incendios •
- Sistemas de Gestión y Monitoreo • CCTV •
- Control de Acceso • Puerta de Seguridad •



www.firmesa.com
contactenos@firmesa.com
1-800-40-40-40

QUITO: 250-7219 / 250-7220 Fax: 250-9488
GUAYAQUIL: 228-4800 / 228-1808 Fax: 229-2388

COMPUTADORES Y ACCESORIOS



Av. 6 de Diciembre N21-15 y Jorge Washington
Tel.: 02 2225073

PRECIOS ESPECIALES PARA DISTRIBUIDORES

ACEPTAMOS TODAS LAS TARJETAS DE CRÉDITO

www. laptopsypcs.com

COMPUTADORES Y ACCESORIOS

CHE COMPUTERS
TECNOLOGÍA & SERVICIOS A SU ALCANCE

SERVICIO TÉCNICO GARANTIZADO

Microsoft





hp, SAMSUNG, DELL, LEXMARK, TRIPP-LITE, EPSON, TOSHIBA, Kingston, ANTIVIRUS, LINKSYS, SONY

VENTA DE:
- COMPUTADORAS
- TELEVISORES
- PARTES Y PIEZAS
- LAPTOPS
- IMPRESORAS
- SERVIDORES
- SUMINISTROS
- Toners, Cartuchos y Cintas
- PROYECTORES
- CENTRALES TELEFÓNICAS
- INSTALACIÓN DE REDES VOZ Y DATOS

REPARACIÓN DE LAPTOPS
Y TODO EN REPUESTOS

ACEPTAMOS TODAS LAS TARJETAS DE CRÉDITO







Tamayo N24-551 y Francisco Salazar
PBX.: 6035-526 / 2222-581 Cel.: 098 700-1423
Email: checompu@uio.satnet.net * Quito - Ecuador

www.checomputers.com

INTEGRADORES

ADEXUS
www.ADEXUS.com
Vivimos la innovación, Sabemos de Tecnología



Soluciones integradas de almacenamiento de datos que permiten sacar el máximo partido a la virtualización, el cloud computing y la eficiencia del almacenamiento para mejorar la rentabilidad, la agilidad y el rendimiento de su negocio.



Redes sin fronteras (Routing y switching, Seguridad, Movilidad, Optimización), Colaboración (Telefonía IP, Video Conferencia, Mensajería unificada, Telepresencia), Data Center (Gestión unificada, Fabric unificado, Computo unificado).

hp: Servidores en formato Blade y Rack, Almacenamiento, Respaldo, Consolidación, Soluciones de software que integran y automatizan la gestión de servicios y control de calidad de TI, Aplicando las mejores prácticas ITIL.

riverbed: Soluciones de Optimización, Visibilidad, Monitoreo y Control de rendimiento de aplicaciones en entorno WAN, LAN, Aceleración en la nube Pública y Privada.

vmware: Virtualización de Centros de Datos, TI como servicio, Consolidación y contención, Alta disponibilidad, Servicios de Cloud.

ORACLE: Consultoría en Base de Datos, Instalación y configuración, Soporte 7 x 24, Alta Disponibilidad, Migraciones, Seguridades, Afinamiento.

xerox: Outsourcing y servicio integral de impresión departamental.

RSA SECURITY: Soluciones de verificación de identidad y control de acceso, encriptación y administración de claves, normas de seguridad y Protección contra fraudes.

CITRIX: Redes de nube empresariales que garantizan el mejor rendimiento, disponibilidad y seguridad para todas las aplicaciones, escritorios virtuales, aplicaciones comerciales empresariales y servicios móviles.

ZELLABOX: Micro Data Center (MDC) es una solución rentable y autónoma, diseñada para alojar sus equipos críticos de redes y para proveer la infraestructura de una sala tradicional de servidores, en un gabinete portátil, autosuficiente y robusto.

Quantum: Solución de software que recorre toda la cadena de suministro, desde planificación de demanda, gestión logística, producción y manejo de centros de distribución, hasta gestión de flotas y gestión de almacenes.

Quito: Av. De los Shyris 344 y Av. Eloy Alfaro Edificio Parque Central Piso 6, PBX (593-2) 382 3867 - Fax: (593-2) 382 3820



EL PERIÓDICO DE LOS PROFESIONALES DE TI



SUSCRIPCIONES

QUITO:
Av. Amazonas 3123 y Azuay. Ed. Copladi, piso 8. Tel.: (593 2) 2430560 Ext. 127
Tel.: (593 4) 2925397
e-mail:suscripciones.uio@pcworld.com.ec

GUAYAQUIL
Av. de las Américas. Centro de Convenciones Simón Bolívar, oficina 10
Tel.: (593 4) 2925397
e-mail:suscripciones.gye@pcworld.com.ec

MAYORISTAS



Mayoristas en computación
Laptops
Equipos portátiles y ultraportátiles
Torres duplicadoras (DVD-RW, BluRayRW)
Computadoras de escritorio (Partes y Piezas)
Accesorios (Flash Memory,Mp3,Mp4)
Soporte Técnico
PBX: 252-8506 Quito - Ecuador

http://www.pinsoft.ec

* Nosotros Calificamos a nuestros Distribuidores para acceder a precios de distribuidor para ser real proveedor



MAYORISTAS - EQUIPOS DE COMUNICACIÓN



Importador mayorista de equipos de Comunicación y Computación



meraki
En Ecuador
pioneros desde 2010

- Distribución /Ventas
- Infraestructura IT
- Soporte técnico especializado







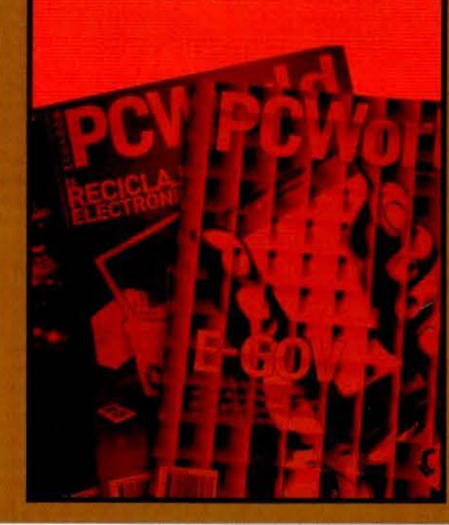


Visítanos en: www.dynacom.ec www.meraki.ec

Av. Maldonado S30-54 y Av. Moran
Valverde – Torres San José – local 3
2680569 / 3074296 0996000092

ECUADOR **PCWorld**

Anuncie con nosotros, escríbanos a:
comercial@pcworld.com.ec



MAYORISTAS EN COMPUTACIÓN

IDC computadoras
IDC Cia. Ltda.

Mayorista en Computación
www.idcmayoristas.com

XPX Distribuidor Autorizado

intel
hp
SAMSUNG
COMPAQ
LEXMARK
EPSON
acer
Canon
DELL

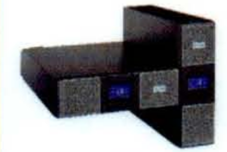
16 años en el mercado y Seguimos creciendo

QUITO: Av. Universitaria OE6-46 y Santa Rosa
2222-407/ 2504-754 / 2231-031 / 0999660834
QUICENTRO SUR: Borbon OE-134 y Teniente Hugo Ortiz tras edificio Yambal 5106-409 / 0994942076
PROYECTO VALLE: Av General Rumiñahui entre el Colibrí y la Espe 0999660827
AMBATO: Av. 12 Noviembre y Ayllón
(03) 2424-698 / 0994927334
RIOBAMBA: Av 9 de Octubre y Pedro de Alvarado Esq. (03) 2946-922 / 0999197012

REGULADORES Y UPS













- **UPS**
  De 1 a 18 KVA (entrega inmediata)
  9390 hasta 160 KVA
  9395 hasta 1.1 MVA
- **Baterías**
- **Servicio técnico**

Gregorio Munga N39-223 y Gaspar de Villarroel, Quito
Teléfonos: 1 800 VOLTIO / 2264821
info@powerplace.com.ec

UPS ON-LINE

- Configurables para varias horas de respaldo
- Entrega inmediata desde 1 KVA hasta 150 KVA





SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO

UPS




www.firmesa.com
contactenos@firmesa.com
1-800-40-40-40

QUITO: 250-7219 / 250-7220 Fax: 250-9488
GUAYAQUIL: 228-4800 / 228-1808 Fax: 229-2388

PICHINCHA

SERVICIO TÉCNICO



SOFTWARE



SUMINISTROS



SUMINISTROS



NORTE 

Principal: Legarda OE7-286 y Pedro de Alvarado (Sector Cotocollao)
Call Center: 341-0384 / 341-0385 341/0390
e-mail/ skype:
ventas1@compupaper.com.ec
ventas2@compupaper.co.ec
Sucursal: Ulloa N21-23 y San Gregorio, Edif. Tequila P.B.
Telf.: 254-3480 / 222-0538

www.compupaper.com.ec

CENTRO 

18 de Septiembrem OE3-182 y Av. América, Edif. Blancob, subsuelo.
Diagonal al Hospital del IESS.
Call Center: 255-3815 / 250-5163 290-4197 / 255-6960
e-mail/ skype:
ventas1@compucintas.com
ventas2@compucintas.com

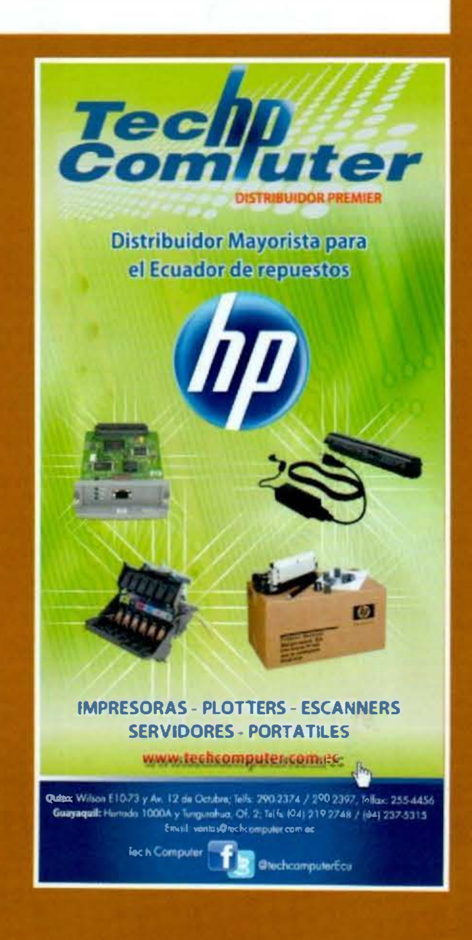
www.compucintas.com

SUR Computoner

Av. Jacinto Collaguazo S9-557 y Cañaris (Sector La Magdalena)
Call Center: 266-4756 / 265-1937 6043-769 / 6043-768
e-mail/ skype:
ventas1@computoner.com.ec
ventas2@computoner.com.ec

www.computoner.com.ec

Quito - Ecuador




COMPUTERWORLD
ECUADOR
COMU
NICA
CIONES
CIO
líder de negocios
PROYECTO OPHELIA, LA PC DE BOLSILLO DE DELL, FUE ENVIADA PARA PRUEBAS
PRIMERA FERIA TECNOLÓGICA
tecología
INFORMACIÓN
DE TICs PARA
LA INNOVACIÓN
EMPRESARIAL